TARTAKOVSKY
DIEGO PARÉS
GENE COLAN
DYLAN DOG
FREAKSHOW PRESS
ARGENTINA
$13.90
AGO-SEP 2011
¿EL 50% QUE ESTA A FAVOR O EN CONTRA DEL RELANZAMIENTO DE DC LE DA ASCO A FITO?
COMIQUEANDO
EXTRA
TED KORD + YWING
CRG
COMICS RELEASE GROUP
TODOS LOS SECRETOS DE LA MOVIDA DEL AÑO
EL RELANZAMIENTO DE DC

ANTOLOGÍA A TODO COLOR EN UNA EDICIÓN COLECCIONABLE DE GRAN CALIDAD
CON LA PARTICIPACIÓN DE MÁS DE 70 ARTISTAS NACIONALES E INTERNACIONALES

CONSEGUILA EN LAS MEJORES COMIQUERÍAS DEL PAÍS!

www.lamurcielaga.com.ar
info@lamurcielaga.com.ar

revistalamurcielaga

llantodemudo.blogspot.com
facebook: llantodemudo ediciones

Ediciones 2011

Otros historietistas publicados por llantodemudo:
Gustavo Sala-Federico Massei-Nacha Vollenweider-Luciano Saracino-Infame&CO-Brian Janchez-Fernando Biz-Diego Cortés-Alejandro Farías-Leo Sandler... y un etc que no para de crecer!

EL SALON DE LA JUSTICIA

por Fede Velasco

Este número parece de los viejos: estamos haciendo algunas cosas que nos habíamos prometido no hacer en esta etapa (como tocar temas muy de actualidad), pero la verdad es que nos imaginábamos a la hinchada pidiéndonos a gritos que habláramos de la nueva movida de DC. Es que... no jodamos: de Crisis para acá que no se veía un proyecto tan ambicioso en los papeles, ¿nos íbamos a quedar afuera, sin analizarlo? No señor.

Podemos haber perdido regularidad, los escribas pueden no ser lo mismos, incluso hemos abandonado secciones que mucha gente todavía lamenta no estén. Pero hay algo que no perdimos y es el rumbo, sabemos lo que los lectores esperan de nosotros y estos son los momentos en lo que lo demostramos y pelamos los 17 años que lleva la revista de vida.

Para esto estamos. Y encima contamos con el lujo, como es la presencia de Eduardo Santillán Marcus (Edus, para los amigos), reconocido por su blog Mondocomic y por ser uno de los pilares fundamentales del glorioso Crack Bang Boom de Rosario. La verdad es un placer contar con sus opiniones sobre este tema.

Igual, si sos de aquellos a los que el comic yanki les chupa un huevo, o si toda esta movida te decidió a no volver a tocar un superhéroe en tu vida, quedate tranquilo que -para no perdr las buenas costumbres- este número tiene otro montón de notones que valen la pena ser leídos. Así que no te quito más tiempo: mandate para adentro, que yo te espero la próxima acá, en el Salón de la Justicia.

MIQUEANDO

NOTAS

05. EL RELANZAMIENTO DE DC
Andrés Accorsi, Diego Accorsi, Martín Casanova, Martín Fernández Cruz y Eduardo Santillán Marcus repasan los anuncios y especulan
Acerca de todas las puntas que abre la arriesgada movida de DC.

16. ENTREVISTA A DIEGO PARES
Javier Hildebrandt conversa a fondo con el imparable creador de El Sr. y la Sra. Rispo, Humor Petiso y Los 5 Locos del Plumín, entre otros hitazos del humor y la historieta actuales. Imperdible.

21. DYLAN DOG
Un icono indiscutible del comic italiano, hitazo hace más de 25 años, investigado con sobrenatural cariño por Julián Crudo, otro adicto a los misterios.

28. GENNDY TARTAKOVSKY
Desde la gélida Rusia a la soleada California, este maestro de la animación logró imponer un estilo, crear y redefinir personajes de alto impacto y dejar su marca en esa industria. Hernán Khatchadourian repasa su increíble trayectoria.

34. CAGES
Andrea Vega celebra la esperada reedición de este clásico de los ´90 creado por el glorioso Dave McKean.

38. YOSHIHIRO TATSUMI
El padre del gekiga, viejo batallador de las márgenes de la historieta japonesa, tiene más de 75 años pero no para de ganar vigencia y protagonismo. Fede Velasco nos invita a descubrirlo.

42. GENE COLAN
A fines de Junio falleció el legendario dibujante estadounidense, autor de miles de páginas maravillosas, y Andrés Accorsi le rinde homenaje.

SECCIONES

03. EL SALON DE LA JUSTICIA por Federico Velasco.
15. DESDE ADENTRO Escribe: Emile Bravo.
26. VUELTALMUNDO Hoy: Perú, por Javier Hildebrandt.

47. COMIX TRIP La historieta es un viaje de ida y esta vez nos llevan por el camino sin retorno nada menos que Ariel López V., Aleta Vidal, el Capitán Manu, Alejandro Pugliese, Santiago Miret, Fernando Baldó y el mismísimo Javi Hildebrandt. Y todo por el mismo precio.

STAFF

Editor Responsable Federico Velasco
Jefe de Redacción Andrés Accorsi
Jefe de Producción Javier Hildebrandt
Consejo Editorial Andrés Accorsi, Javier Hildebrandt, Martín Fernández Cruz y Hernán Khatchadourian.

Coordinación Comix Trip Andrés Accorsi
Diagramación y diseño Javier Paredes, Germán Dagostino.
Dani Acosta, Javier Hildebrandt, Matías Depettris.
Desarrollo Web Mariano Pagella y Fernando Burgos.
Redactores Diego Accorsi, Martín Casanova, Julián Crudo, Eduardo Santillán Marcus y Andrea Vega.
Historietas e Ilustraciones El Capitán Manu, Alejandro Pugliese, Fernando Baldó, Javier Hildebrandt, Santiago Miret, Aleta Vidal y Ariel López V.
Portada Dibujo de Jim Lee. 'JLA' es © DC Comics.

Todos los personajes, logotipos, fotos, ilustraciones y todas las colaboraciones (notas, historietas, etc.) que integran el presente número son Copyright de sus respectivos autores, agencias y/o syndicates, y se reproducen sólo con fines informativos.

Comiqueando Extra es una publicación de Freakshow Press - Warnes 368 (B1602BVF), Florida, Vicente Lopez, Bs. As, Argentina.
E-mail: correo@comiqueando.com.ar. PRIMAVERA 2011

Distribuye en Capital y Gran Buenos Aires: Distribuidora Loberto - distriloberto@fibertel.com.ar / www.distriloberto.com.ar
Distribuye en el interior: DAP S.R.L. - Velez Sarsfield 1570/2, Capital -4302-4169

Registro nacional de la propiedad intelectual: en trámite. Comiqueando es marca registrada (N° de Título 1.317.726). ISSN: 1669-3329.

eah!
Escuela Argentina de Historieta

Vení a los cursos cortos!

GUION
Introductorio
MATIAS CARUSO

DIBUJO
JULIO AZAMOR

CONCEPT ART
DAMIAN ESCOBAR

Ilustración - Dibujo y pintura - Modelado de figuras - Storyboard - Comic Americano
Tecnicas digitales - Manga - Concept art - Historieta - Acuarela - Historieta para chicos

Cochabamba 868 Bs. As. 4300-7230/1892
www.eahistorieta.com.ar

ENTELEQUIA
Comicbookstore

Manga nacional e importado, Anime, Comic americano,
Historietas nacionales, Muñecos y Gashapones
Uruguay 341 tel 4372-7282
Juramento 2584 tel 4788-4521
Y también visitanos en www.entelequia.com.ar

DC: barajar y dar de nuevo

Por Andrés Accorsi, Diego Accorsi, Martín Casanova, Martín Fernández Cruz y Eduardo Santillán Marcus (con la colaboración de Poly Ventura)
Ilustración de T.J. Frías

Le pasan cosas raras a DC: tiene problemas legales con los herederos de Jerry Siegel y Joe Shuster, Dan Didio está cada vez más alineado a los capos de la Warner, ascendieron a Jim Lee y a Geoff Johns, y el impresentable Bob Harras pasó de coordinar los tomos recopilatorios a ser jefe de coordinadores. Mientras tanto (y a pesar de que vende muchos muñecos) su porción del mercado se sigue achicando y le cuesta horrores conseguir (y retener) a los autores importantes. A alguien se le ocurrió que era hora de cambiar de un saque las reglas del juego: desde la continuidad y la numeración, hasta el soporte y la relación con el circuito de comercialización, en septiembre cambia todo. Y acá repasamos anuncios y especulamos acerca de lo que puede pasar. Agarrate.

Crisis en series infinitas

Esto del reboot es más viejo que la escarapela. Antes de que tú nacieras, DC hacía un relanzamiento a fondo, que hoy conocemos como el inicio de la Silver Age. Green Lantern, Atom y Flash son algunos personajes que compartían nombre y habilidades de sus contrapartidas originales, pero los trajes e identidades bajo la máscara eran absolutamente distintos. Hoy algo así nos parece inaudito, pero en su época prendió, y se lograron varios hitos del comic mundial.

La existencia de dos personajes con el mismo nombre se explicó a través del concepto de universos paralelos, y como en ese entonces no se le daba tanta importancia a la continuidad, el recurso de **"Ah, esto es así porque era la Tierra 88"** se explotó hasta el hartazgo. En un momento se decidió unificar el universo DC y darle más coherencia, y aprovechando los 50 años de la editorial nació **Crisis on Infinite Earths (1985)**. A pesar de su simpleza y de que es un catálogo de personajes (menos Hal Jordan, deben aparecer TODOS los héroes y villanos publicados hasta ese entonces) esta maxi-serie de Marv Wolfman y George Pérez resiste el paso del tiempo, y demostró su importancia a través de los años. Básicamente el multiverso desaparece, todas las tierras se fusionan en una sóla, y se relanzan de cero a Superman, Wonder Woman y Captain Marvel, entre otros. Claro que los cambios se dan lentamente, y muchos deben esperar hasta la publicación de la siguiente saga, **Legends (1986)**, para ver la luz.

Dan Jurgens supuso que hacía falta una continuación, y crea **Zero Hour (1994)**, de una calidad bastante inferior. Parallax (el demente Hal Jordan) es el gran villano tras bambalinas, que utiliza residuos de la Crisis original para intentar reformar la historia. Tiene poquísimo impacto en el universo DC, excepto por Legion of Superheroes, que hace borrón y cuenta nueva. Batman sufre un cambio significativo en su origen, ya que el asesino de sus padres jamás es encontrado, y Catwoman deja de ser una ex-prostituta, hechos que contradicen tanto a **Batman: Year One** como a **Year Two**.

El niño mimado de DC, Geoff Johns, escribe **Infinite Crisis (2005)**, lo que sería la verdadera "secuela" de Crisis on Infinite Earths. Con dibujos de Phil Jimenez, Jerry Ordway, George Pérez e Ivan Reis, vemos cómo Alexander Luthor de Tierra-3, Superman y Lois Lane de Tierra-2, y Superboy de Tierra Prima, sobreviven en una especie de limbo. El Joven de Acero quiere escapar de su prisión atemporal con sus propios puños, y sus golpes alteran la realidad, lo que permite explicar hechos como la resurrección de Jason Todd y de la Doom Patrol original, así como la reinstauración de la Legion of Superheroes pre-Crisis. Además reaparece brevemente el Multiverso, que al colapsar crea a la New Earth, en la que Wonder Woman es nuevamente fundadora de la JLA (en lugar de Black Canary), y Superman adquiere un origen más cercano a la Silver Age, a tono con la versión cinematográfica de Christopher Reeve y de la serie Smallville. La ambiciosa saga semanal llamada **52** (por un batallón de autores, capitaneados por Grant Morrison, Mark Waid, Geoff Johns y Greg Rucka) trajo consigo el regreso de un Multiverso más contenido, con cincuenta y dos tierras paralelas que se enumeran del 1 al 51, con New Earth como la "principal".

La última saga cósmica que alteró la realidad fue **Final Crisis (2008)**, con guión de Grant Morrison y dibujos de J.G. Jones, Carlos Pacheco y Dough Mahnke. Sirvió para explorar el nuevo multiverso más que como reboot, aunque marcó el final de los New Gods en la Tierra y la resurrección de Barry Allen. Fue, además, la excusa para retocar (otra vez) a la Legion of Superheroes. El grupo original se mantuvo intacto, pero con la mini-serie **Legion of 3 Worlds** se reincorporó a Gates y Xs a la nueva continuidad.

¿Confundido? No te preocupes, con **Flashpoint (2011)**, DC se encarga de hacer el reboot más ambicioso (y polémico) de su historia... (**M.C.**)

Flashpoint: justifiquemos el cambio...

Flashpoint es la excusa, es el negocio convertido en trampolín barato, es aumentar la apuesta sin tener en cuenta el camino,

sino la meta. Porque lo que importa no es cómo llegamos, si no adónde llegamos. Y DC quería llegar al bendito reboot, a patear el tablero y generar la movida editorial más grandilocuente de los últimos años. Y al menos hasta hoy lo logró, porque la editorial de Superman logró monopolizar desde los foros más importantes de la web hasta las charlas más íntimas entre amigos. Pero lo que importa acá es lo siguiente: ¿cómo se justifica ese reboot? Fácil –dijo algún craneal mercenario de la casa-, hacemos una saga crossovereada que resetee todo y matamos dos pájaros de un tiro: cumplimos con la saguita grossa del año y preparamos la mesa para después morfarnos lo millones de dólares en forma de 52 revistas que arranquen del número 1.

Y Flashpoint es la ensalada de este asado, es lo que comemos a desgano mientras esperamos desde la mesa que la tira se ponga más jugosa. Flashpoint incluso comenzó a idearse en DC con el objetivo de vender muñequitos, pero la idea creció y la posibilidad de jugar con versiones alternativas de héroes tradicionales tenía posibilidades mucho más amplias que los chiches. Así fue cómo se planteó una miniserie de 5 números a cargo de Geoff Johns y Andy Kubert, en los que se presentaría un nuevo DCU. La historia comienza cuando Flash (Barry) despierta en un nuevo mundo en el que los cambios van mucho más allá de no tener super-poderes. Batman no es Bruce, Green Lantern no es Hal y Europa se encuentra en el medio de una guerra a gran escala entre Atlantis, comandada por Aquaman, y las Amazonas, obviamente comandadas por Diana. En este contexto Barry intentará recuperar sus poderes y devolver el DCU a su status quo, pero para eso deberá averiguar quién es el responsable de esta drástica alteración.

Todo muy lindo, pero la serie se queda a medio camino. Nunca termina de ponerle huevo, y lo que pasa en 3 números bien podría pasar en uno. Muchos personajes que posan para la foto, mucha presentación de héroes alternativos y mucha sorpresa boba (¡¡mirá, Superman está re cambiado!!!) para una serie gris que estira demasiado un recurso que, desde la Age of Apocalypse para acá, sorprende cada vez menos. Pero no todo es malo, porque como es regla en estas movidas, el arco central da pie a otras series que permitan conocer en mayor profundidad este nuevo orden mundial.

Y en este punto sí aparece lo bueno, porque de esa catarata de títulos (16 miniseries y 4 unitarios) hubo algunas gratas sorpresas entre las que se destacan **Batman: Knight of Vengeance** (de Brian Azzarello y Eduardo

Risso), **Secret Seven** (de Peter Milligan y el gran George Perez), **Frankenstein & the Creatures of the Unknown** (de Jeff Lemire junto a un inspiradísimo Ibraim Robertson) y por último, una que indudablemente está entre las mejores, **Deadman & The Flying Graysons** (de JT Krul y Mike Janin). Estas series son la mitad llena del vaso, son buenos autores que prueban llevar a estos gastados personajes hacia nuevos lugares.

Hace poco más de 25 años, **Crisis on Infinite Earths** se propuso también como el evento que permitiera un borrón y cuenta nueva en el DCU. Hoy esta saga pretende lo mismo, pero desafortunadamente los resultados están muy por debajo. Y lo más triste es que Flashpoint podría haberse convertido en una gran serie si no fuera por los vicios del mercado, que todavía no saben contenerse y estiran las historias más de lo debido. (**M.F.C.**)

The new Fifty-two

Para todos aquellos lectores fanáticos de la continuidad del Universo DC, el 52 es un número casi místico. Desde la **Crisis Infinita** en el año 2005, hay 52 universos que forman un Multiverso; la serie 52 constó de 52 capítulos publicados semanalmente; y 52 fueron aproximadamente los millones de dólares que recaudó en su primer fin de semana de estreno la película de Linterna Verde (pero de eso no vamos a hablar ahora, je). Ahora bien, que de golpe y porrazo DC decida pasar a editar de aproximadamente 30 a exactamente 52 series regulares mensuales puede ser el sueño del pibe o el terror del fanático. A partir del 31 de agosto, DC Comics lanzará 52 series regulares diferentes desde el número 1. Por un lado parece buenísimo tener más publicaciones regulares para seguir a tus personajes preferidos, pero eso tiene la consecuencia inmediata de tener que gastar más dinero para poder tenerlos a todos. ¿Y qué pasa con lo que uno venía leyendo?

Todos los títulos individuales que acontecen en estos momentos en el Universo DC se verán afectados. Algunos vuelven a empezar desde el principio, otros desaparecerán... ¿Cuáles son esas 52 series nuevas? Repasemos:

JUSTICE LEAGUE, por Geoff Johns y Jim Lee.
JUSTICE LEAGUE INTERNATIONAL, por Dan Jurgens y Aaron Lopresti. Con Batman, Booster Gold, Green Lantern Guy Gardner, August General in Iron, Fire, Ice, Vixen y Rocket Red.
AQUAMAN, por Geoff Johns e Iván Reis.
WONDER WOMAN, por Brian Azzarello y Cliff Chiang.
THE FLASH, por Francis Manapul y Brian Buccellato.
CAPTAIN ATOM, por J.T. Krul y Freddie Williams II.
THE FURY OF FIRESTORM, por Ethan Van Sciver, Gail Simone y Yildiray Cinar.
GREEN ARROW, por J.T. Krul y Dan Jurgens.
THE SAVAGE HAWKMAN, por Tony Daniel y Philip Tan.
MISTER TERRIFIC, por Eric Wallace y Roger Robinson.
DC UNIVERSE PRESENTS, por Paul Jenkins y Bernard Chang, con Deadman.
ACTION COMICS, por Grant Morrison y Rags Morales.
SUPERMAN, por George Perez y Jesús Merino.
SUPERBOY, por Scott Lobdell y RB Silva.
SUPERGIRL, por Michael Green, Mike Johnson y Mahmud Asrar.
BATMAN, por Scott Snyder y Greg Capullo.
DETECTIVE COMICS, por Tony Daniel.
BATWING, por Judd Winick y Ben Oliver.
BATMAN: THE DARK KNIGHT, por David Finch.
BATMAN AND ROBIN, por Peter Tomasi y Patrick Gleason, con Bruce y Damian Wayne.
BATGIRL, por Gail Simone y Ardian Syaf, con Barbara Gordon.
BATWOMAN, por J.H. Williams III y W. Haden Blackman.

NIGHTWING, por Kyle Higgins y Eddy Barrows, con Dick Grayson.
CATWOMAN, por Judd Winick y Guillem March.
BIRDS OF PREY, por Duane Swierczynski y Jesús Sáiz.
RED HOOD AND THE OUTLAWS, por Scott Lobdell y Kenneth Rocafort, con Jason Todd, Arsenal y Starfire.
GREEN LANTERN, por Geoff Johns y Doug Mahnke.
GREEN LANTERN CORPS, por Peter Tomasi y Fernando Pasarin, con Guy Gardner, John Stewart y otros.
GREEN LANTERN: NEW GUARDIANS, por Tony Bedard y Tyler Kirkham, con Kyle Rayner.
RED LANTERNS, por Peter Milligan y Ed Benes.
JUSTICE LEAGUE DARK, por Peter Milligan y Mikel Janin, con Shade the Changing Man, Madame Xanadu, Deadman, Zatanna y John Constantine.
SWAMP THING, por Scott Snyder y Yanick Paquette.
ANIMAL MAN, por Jeff Lemire y Travel Foreman.
FRANKENSTEIN, AGENT OF S.H.A.D.E., por Jeff Lemire y Alberto Ponticelli.
I, VAMPIRE, por Joshua Fialkov y Andrea Sorrentino.
RESURRECTION MAN, por Dan Abnett, Andy Lanning y Fernando Dagnino.
DEMON KNIGHTS, por Paul Cornell y Diógenes Neves, con Etrigan y Madame Xanadu.
STORMWATCH, por Paul Cornell y Miguel Sepúlveda, con Adam One, Jack Hawksmoor, Midnighter, Apollo y Martian Manhunter.
VOODOO, por Ron Marz y Sami Basri.
GRIFTER, por Nathan Edmondson y Cafú.
DEATHSTROKE, por Kyle Higgins y Joe Bennett.
SUICIDE SQUAD, por Adam Glass y Marco Rudy, con Harley Quinn, Deadshot y King Shark.

La hora digital

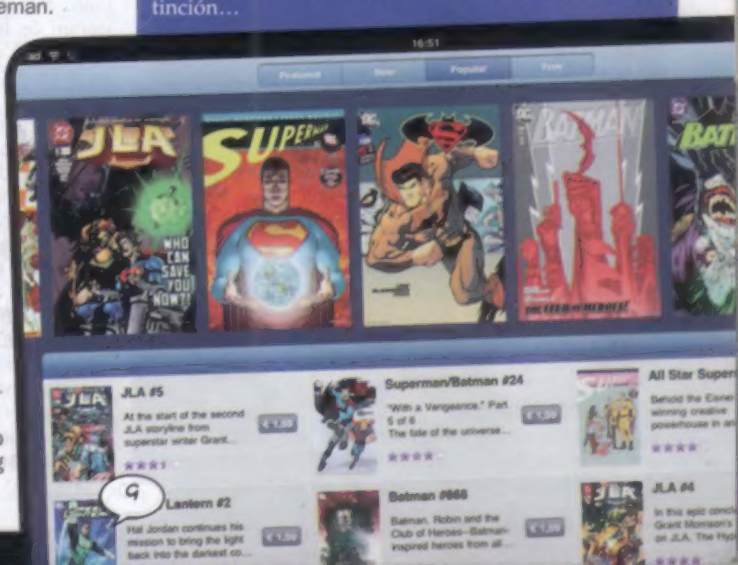
Por Martín Fernández Cruz

La decisión de DC es fruto de los tiempos que corren. Junto al reboot de su universo, la editorial planeó que los 52 títulos salgan en versión digital el mismo día que su equivalente en papel. O sea que por primera vez en la historia de los comics, una editorial mainstream pondrá a disposición del público en simultáneo ambas ediciones. Esto representa otra arista en la arriesgada apuesta de la editorial, porque como era de esperar, las voces en contra no tardaron en aparecer. Para muchos, la opción digital representa estandarizar una forma de consumo que, a la larga, podría matar al papel. Los coleccionistas y amantes tanto del trade paperback como del formato (horrible) del comic book, sostienen que una versión oficial en digital que salga en simultáneo es un signo inequívoco de que realmente los libros virtuales son el futuro de la industria.

Pero de la vereda de enfrente también hubo voces a favor. No solo porque ecológicamente es un paso adelante, sino también porque esta opción le permite a DC ahorrar mucho dinero en imprentas, dinero que puede reinvertir en nuevas series o nuevos emprendimientos. Incluso hay quienes creen que el comic digital podrá atraer a un público nuevo, que suele estar buena parte del día en búsqueda de nuevas aplicaciones para su ipad.

Sin lugar a dudas el objetivo a gran escala de DC es justamente ese: salir a la conquista del público que no lee historietas, y que puede verse atraído ante la novedad del comic digital disponible al mismo tiempo que la historieta en papel, sumado esto a la lluvia de números 1, un recurso que históricamente siempre enganchó nuevos lectores.

En Argentina, mientras tanto, la vemos desde afuera. Mediante los scans que circulan en internet, el comic digital es para muchos lectores de esta parte del globo muchísimo más normal y la única forma de acercarse a nuevas series. Pero lo que realmente causa misterio es qué depara el futuro para la industria del comic mainstream: ¿esta nueva forma de distribución es efectivamente es lo que viene? ¿el comic en papel tiene sus días contados? Solamente el tiempo nos dará la respuesta. Pero para los alarmistas de siempre, "el excitante olor a TP nuevo" corre serios peligros de extinción…



Con los nuevos sobre la mesa

Por Diego Accorsi

"Otra vez DC rebootea la Continuidad", dicen algunos, pero esta vez va en serio. En una jugada que parece muy arriesgada -aunque el riesgo en realidad es muy poco, es simplemente perder a todos sus pocos lectores hard-core, fans a ultranza que vienen digitando -internet mediante- la Continuidad y las resurrecciones ridículas en estos últimos... diez años, ponele- y que de salirle bien le reportará millones de nuevos lectores. Porque no nos olvidemos que así como Marvel es Disney, DC es Warner, y nunca hasta ahora había jugado esa carta: si Warner puede venderle al gran público cualquier Universo por pedorro que sea para una película de 120 minutos, bien puede vendernos un mega-Universo poblado de cientos de personajes cuyos nombres te suenan.

El costo es simplemente relanzar todo de cero, perder el bagaje que arrastraba el Universo DC desde 1936 hasta la fecha. Borrón y cuenta nueva, nadie tiene que saber nada de lo que pasó o no antes. La Warner se va a encargar de hacer que la gente se acerque a nuevos productos, que consuman personajes nuevos sin necesidad de una Continuidad previa, de una historia previa. Porque -seamos sinceros- lo que venía hasta ahora, ya era una no-Continuidad, un vale todo, un parche sobre el parche, un remiendo mal puesto sobre un parche mal emparchado; ya no era una pelota emparchada, era una masa amorfa de parches ridículos sin sentido ni lógica. Basta. Acá hace falta deshacerse de la no-Continuidad (aunque se vayan ofendidos los cebaditos que exigían modificaciones por la web para satisfacer su nostalgia necrófila), acá hace falta una pelota nueva, una que parta de la base de que estamos en el Siglo XXI, que el concepto de los superhéroes que creció a los ponchazos con Superman, la Segunda Guerra Mundial, la pavada para el Comic Code, lo bizarro de los '60, los hallazgos de los '80 y la verdura de los '90 sea un mero recuerdo, un hecho histórico no relacionado con lo que se publica en la actualidad salvo para aprender de los aciertos y evitar repetir los errores.

Si le val mal, todo vuelve a ser como antes y se va Dan DiDio; si le va bien, será el golazo que marque una nueva Era de Oro para el Universo DC.

O.M.A.C., por Dan DiDio y Keith Giffen.
BLACKHAWKS, por Mike Costa y Ken Lashley.
MEN OF WAR, por Ivan Brandon y Tom Derenick, con el Sargento Rock.
ALL-STAR WESTERN, por Justin Gray, Jimmy Palmiotti y Moritat, con Jonah Hex.
TEEN TITANS, por Scott Lobdell y Brett Booth, con Tim Drake.
STATIC SHOCK, por Scott McDaniel y John Rozum.
HAWK AND DOVE, por Sterling Gates y Rob Liefeld.
BLUE BEETLE, por Tony Bedard e Ig Guara.
LEGION OF SUPER-HEROES, por Paul Levitz y Francis Portela.
LEGION LOST, por Fabián Nicieza y Pete Woods.

Los imprescindibles

Ahora bien, ¿vale la pena meterse a leer todas y cada una de estas series? ¿Cuáles vienen con garantía de calidad y cuáles tienen firmada ya su acta de defunción? Bien, vamos a tratar de pensar eso ahora...

Obviamente, el caballito de batalla de esta nueva movida es la **Justice League**. Según adelantan, la historia transcurrirá en un universo donde los superhéroes son extraños y nuevos, y allí Batman ha descubierto un mal oscuro que le obliga a unir a los héroes más grandes del mundo. La alineación de esta Liga es: Aquaman, Green Lantern, Wonder Woman, Superman, Batman, Flash y Cyborg. Casi el dream team de la era JLA de Grant Morrison, cambiando al Detective Marciano por Cyborg. Es probable que hayan hecho este cambio para ser políticamente correctos y se reflejen las minorías raciales en la Liga (los de piel verde no han hecho reclamos todavía como para asegurarle un lugar al Marciano). También aparecerán como parte de una segunda línea Deadman, Atom, Green Arrow y Hawkman, supuestamente se sumarán algunos más que vienen de la saga **Flashpoint** y del ExUniverso Wildstorm. Este debut también traerá un nuevo comienzo en la forma en cómo se distribuyen los comics, ya que además de su versión "normal" impresa en papel se ofrece una edición especial en donde, embolsado junto al comic impreso, viene un código de canje para descargar digitalmente el capítulo. La única duda es si en Octubre saldrá el nº2 de esta serie. Yo todavía estoy esperando el nº2 de **WildCATs** de Lee/Morrison. Probablemente jueguen con la fecha de salida: el nº 1 sale el 31 de agosto y supongo que este nº2 saldrá para fines de Octubre, para que en realidad haya 2 meses entre capítulos ¿Y después?

Otro hitazo seguro es **Aquaman**. Con ese equipo creativo, este es candidato a ser el comic del Rey del Mar con mayores ventas en toda la historia. Incluso era una serie que estaba anunciada desde mucho antes que surgiera esto de los 52 títulos, como secuela de **Brightest Day**, donde Johns lo escribió con gran precisión.

El otro caballito de batalla de esta movida es **Action Comics**. Grant Morrison en Superman. ¿Hace falta agregar algo más? Sí, que no hay nada más blasfemo que renumerar la serie más longeva del comic de superheroes americanos. Y que el cambio de uniforme y poderes está causando un tremendo revuelo entre los fans. George Perez, en la otra serie, también es garantía. Pero parece que la onda es rejuvenecer a Superman. ¿En qué cambiará al personaje tal y como lo conocemos? ¿Vuelven Lana Lang y Lori Lemaris? ¿Es mejor tener al kryptoniano sin experiencia? ¿Es necesario tenerlo joven? Dudas que me surgen...

La serie de **Batman** se pone atractiva: el guionista de **American Vampire**, acompañado por la mano derecha de Todd McFarlane, Greg Capullo, en su primer trabajo para DC. Interesante movida. Acá el problema es derrumbar todo lo que se consiguió en estos últimos años en las series del murciélago. ¿Seguirán con esa idea de Batman corporativo? ¿Quién será Batman? Si es Bruce, ¿será joven o viejo? ¿Habrá existido la Crisis Final en el pasado de este Batman? También le pongo fichas a **Batman & Robin**, que tiene un gran equipo creativo y que se anuncian no como Dick Grayson y Damian Wayne, sino como Bruce Wayne y su hijo. Puede salir algo realmente entretenido en estas páginas. Y por supuesto, esperamos mucho de la tan anunciada serie de la Batitort..., perdón, de **Batwoman**. La saga de en las páginas de Detective Comics fue muy buena y dejó con ganas de más. Y si bien no está Greg Rucka, el arte de J. H. Williams III es un placer para los ojos.

Green Lantern casi no la tocan, y está bien. Esta es la serie de DC más exitosa y sólida de los últimos años, por lo tanto salvo por la renumeración sigue todo igual. O al menos eso parece, porque se adelanta la introducción de un nuevo e inesperado Linterna Verde. ¿Puede pasar que Hal Jordan no sea el protagonista de este título? Yo no perdería de vista lo que suceda en esta serie, ya que a mi modesto entender en estas páginas Johns puede llegar a delinear y dar señales de cómo salir del embrollo del rebooteo. Y Peter Milligan en los **Red Lanterns** la convierte en una de las series nuevas que mayor expectativa me causa. Ya del

Si no está roto, no lo arregles

Por Martín Casanova

El reboot, como concepto, es un cachetazo al fan. Es obvio que una editorial precisa de público nuevo; si hace historias sólo para cuarentones que se niegan a dejar los comics, se funde (porque tarde o temprano ellos se aburren y dejan de comprar, o se mueren... y dejan de comprar)

Por eso, con una alarmante frecuencia, DC decide hacer borrón y cuenta nueva, creyendo que así capta nuevos clientes. Veamos el caso de Superman, relanzado hasta el hartazgo: en 1986, de la mano de John Byrne con la brillante Man of Steel. En 2001, Jeph Loeb cambia el nacimiento del personaje. En 2003, Birthright, de Mark Waid y Leinil Francis Yu, plantea un nuevo origen. En 2009, Geoff y Gary Frank publican la mini-serie Superman: Secret Origin. Y en 2011, con el DCnU, se viene otro reboot. Eso da 5 relanzamientos desde 1986. O sea que, en promedio, el origen de Superman no se sostiene por más de 5 años

Cuando empecé a leer historietas yo tenía 12 años y el Hombre de Acero (en la ficción) andaba en los treinta y pico. Hoy tengo la misma edad que Clark Kent, y en cualquier momento lo paso. A pesar de no envejecer, DC siente la necesidad de rejuvenecer a sus personajes "alterando" el espacio-tiempo. Alternativamente, todo lo que sabíamos del personaje deja de estar en continuidad... o vuelve a estarlo.

Esta obsesión por mantener un ancla en la realidad es algo que nunca va a terminar. En lugar de preocuparse por contar buenas historias, explorando la riqueza de sus personajes, los mandatos editoriales empiezan a barrer las aventuras que hemos leído bajo la alfombra, creyendo que es todo lo que necesitan para despertar el interés de público nuevo. Tarde o temprano, alguien tiene la tontería de volver al pasado para "contentar" a los fans (como con la resurrección de Barry Allen... 25 años después), y entre el reboot y el revival hacen un ping pong donde el resultado más optimista termina por ser un empate.

¿Cuál sería la mejor fórmula para evitar las inconsistencias? Dejar que los guionistas cuenten las historias que quieran, y no insistir con que los superhéroes viven en nuestro mundo. Grant Morrison y Frank Quitely nos mostraron el camino con All-Star Superman: no hace falta atarse a la continuidad para contar una historia espectacular, apta tanto para los recién llegados como los fanáticos que todavía siguen con vida.

zamientos, encima escrita por Abnett & Lanning, el mismo equipo que inventó al personaje y desarrolló la serie anterior. Esta fue una serie publicada por DC desde 1997 hasta 1999, en donde se contaba la historia de un tipo que no recordaba su pasado pero que iba recuperando recuerdos y cambiando de superpoderes cada vez que reencarnaba luego de morirse, a la manera de un **Dial H for H.E.R.O.** morboso. La mayoría de los lectores se acercaron a este personaje durante el evento **DC One Million**, en donde se estableció la supervivencia de Shelley y su pertenencia a la Liga en el Siglo 853.

También le pongo fichas a **StormWatch** y **Demon Knights**, las dos series que escribe Paul Cornell. Este inglés llegó a ser conocido en su país por ser guionista de la serie de televisión **Doctor Who**, y ha escrito tanto para Marvel Comics como para DC. Ya sea en las páginas de **Captain Britain and MI: 13** como en las de **Action Comics**, para dar algunos ejemplos, siempre me dejó satisfecho con su forma de narrar y con el grado de locura necesaria que plantea en cada guión que escribe (un tipo al que se le ocurre meter en un equipo a John Lennon como skrull o enfrentar a Luthor con Death de los Eternos no tiene ideas malas). Finalmente, **All-Star Western** es un simple y claro cambio de nombre de la serie regular de Jonah Hex, donde desde hace tiempo Gray y Palmiotti demuestran el cariño y respeto que le tienen a este personaje y hacen mes a mes un western de lo más entretenido.

Y después hay muchos títulos a los que no se les encuentra un sentido, ni siquiera desde un punto de vista económico. ¿Cuánto más piensan ganar con las series de **Voodoo** o de **Deathstroke**? ¿Qué chances de perdurar tienen **Batwing**, **Static Shock** o **Hawk & Dove**? ¿Alguien estaba pidiendo la aparición de una nueva serie de **Captain** Atom? ¿Alguien pidió un Sargento Rock del Nuevo Milenio? **¿Mister Terrific** se

banca una serie solo? ¿Y **Frankenstein**? ¿**I, Vampire**? Esa es la serie nueva a la que menos futuro le veo, parece condenada a ser miniserie de 3 capítulos...

Ademas, queda la sensación que DC no está tomando en serio a los lectores fieles, los de siempre, esos que mes a mes gastan sus monedas en sus comics, puesto que para qué van a seguir leyendo los títulos que la editorial publique de aquí hasta Septiembre, si total ya se sabe que todo eso va a ser borrado de la existencia...

Borrón y cuenta ¿nueva?

El argumento que DC esgrime es que tratan de optimizar la continuidad para que sea más accesible a los lectores. No se vayan a poner tristes, mis amigos, porque nos están mintiendo. Esto no va a pasar. Si querían hacer esto, lo mejor era hacer un reinicio completo, todo desde cero. Luego de leer el anuncio de los 52 nuevos números 1, está claro que algunos elementos de la historia de DC se mantendrán y otros serán borrados. ¿Pero cuales elementos esperan que los lectores recuerden? Por ejemplo, ¿habrá existido un grupo de superheroes llamado la Sociedad de la Justicia durante la Edad de Oro? O mejor, ¿existió una Edad de Oro? ¿Cuántos Robins existieron?... Si la empresa Batman Inc. sigue existiendo, ¿Bruce Wayne viajó en el tiempo desde el pasado? ¿Entonces existió la **Crisis Final**? ¿Las otras Crisis? **¿Hora Cero**? Si estas cosas no pasaron, ¿cómo siguen existiendo cuatro Linternas Verdes terrestres (cuyos orígenes estan enganchados con estos eventos)? ¿Los eventos de **Identity Crisis** pasaron? ¿Sigue existiendo el Multiverso?...

Esto nos lleva a otro punto de vista, el del lector fanático que ama a sus personajes. Más de uno de nosotros fruncimos el ceño al ver que aunque se lanzan los numeros 1 de 52 series nuevas hay ausencias notables. ¿Dónde está la JSA? ¿Dónde están el Capitán Marvel y su familia? ¿Hawkgirl? ¿Power Girl? ¿Los Secret Six? ¿Batman Beyond? ¿Plastic Man? ¿Doc Savage? ¿The Spirit? Enganchado a esto, viene el asunto de los muertos... Si se rejuvenecen los superhéroes hay consecuencias directas a esto. Por ejemplo, Superman rejuvenece... ¿y Pa Kent sigue muerto o no? Si la Identity Crisis no pasó, ¿Ralph y Sue Dibny están vivos? O peor aun, ¿existen? ¿Y el hijo de Aquaman y Mera? ¿Y Aqualad y Tula? ¿Y Ted Kord?

Otra cosa que no cierra es la cuestión de lo que es politicamente correcto. Ya comentamos que es evidente que buscan reflejar la diversidad sexual y la diversidad étnica lo mejor posible en estos nuevos títulos, pero simultáneamente todos los personajes que sufrían algun tipo de discapacidad motriz fueron corregidos. Barbara Gordon vuelve a caminar –correr y saltar– y se calza de nuevo el traje de Batgirl (eso no sólo que se desprende del anuncio de las series sino que se remarca como uno de los cambios más importantes en el nuevo status quo del DCU); y si uno mira detenidamente la portada de **Red Hood and the Outlaws** n°1 vemos que Arsenal tiene los dos brazos enteritos, no tiene ninguna prótesis ni nada que se le parezca. Sumado a que al no estar más la serie de la **JSA**, el Dr. Midnite parece no tener exposición por el momento, no quedan discapacitados a la vista en

este replanteo del Universo.

¿Y qué va a pasar con las miniseries y especiales prometidas y en curso? ¿Dónde encaja la miniserie de Neal Adams **Batman Odyssey**, de la que sólo salió publicada la mitad? ¿Saldrá alguna vez el **Batman Earth One** de Geoff Johns y Gary Frank? ¿Y la continuación de **Superman Earth One**, por la que Straczynski dejó las series regulares de **Superman** y **Wonder Woman**? Y ni menciono al **All-Star Batman and Robin, The Boy Wonder**... Yo por lo pronto no pienso perder de vista las series que escribe Johns, que allí seguramente esta construyendo la vía de escape de todo este entuerto.

Lo único que parece tener una respuesta es el cambio de uniformes. El traje que usará Batman en los comics se asemeja a su homólogo de cine como nunca lo ha hecho antes. Esta semejanza no es casual. Se pretende buscar una uniformidad entre lo que aparezca impreso y lo que llegue a la pantalla grande. Por eso ahora los uniformes de los heroes no tendran los calzoncillos por afuera y los uniformes de las heroinas seran más funcionales a la lucha y no sugerirán ni mostrarán partes descubiertas del cuerpo femenino. Así, Superman no tiene ese slip rojo, y Wonder Woman tiene pantalones. Power Girl está desaparecida en accion, así que no sabemos si les cubrieron las tetas (si pasa esto, bajo mi paquete).

Por lo pronto, hay mas preguntas que respuestas, y creo que esto seguirá así hasta comenzado el 2012. Probablemente el nuevo rebooteo de DC este regido por el Calendario Maya, así que a esperar que el año que viene se acabe todo este nuevo Universo y veremos como sigue esto. (**E.S.M.**)

¿Hay equipos?

Por Andrés Accorsi

Al final, lo que va a decidir el éxito o el fracaso de esta arriesgada movida de DC va a ser la calidad de los títulos mismos. Y aun así, la supervivencia depende de cuánta gente lea Batman en la segunda publicación, una de las menos vendidas.

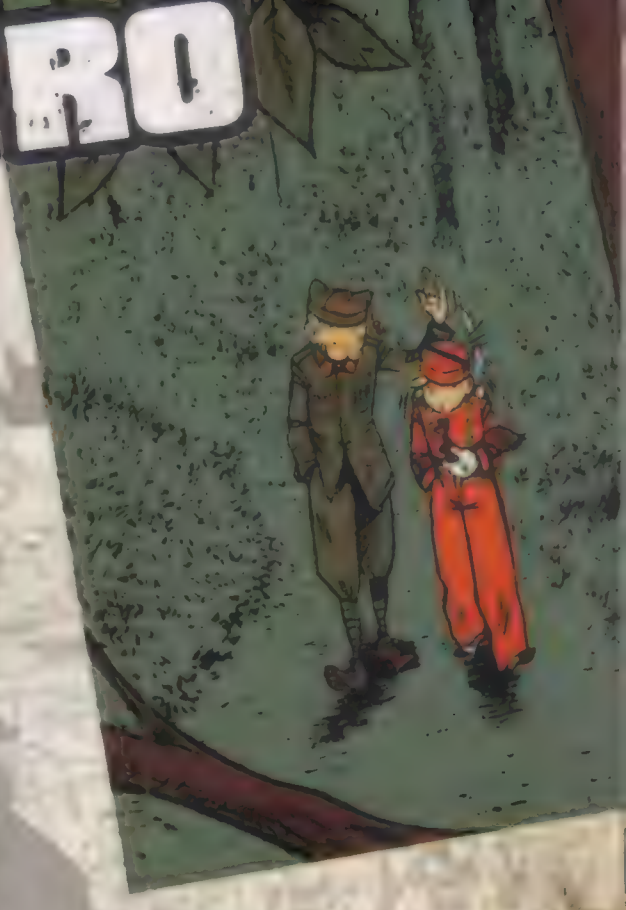
Y no, aún no es el día para la gala más grande del entretenimiento. Aún veremos a Grant Morrison en Action Comics, George Perez en Superman, Brian Azzarello en Wonder Woman, Peter Milligan en dos series nuevas a escoger, Jeff Lemire con una dos más extrañas que nunca, Paul Cornell en una que aun nos sorprende, un dream team de todo lo cancha Kevin Colden y Dan Jurgens, el estimado Geoff Johns en tres series, Jim Lee en la Justice League, J.H. Williams III en Batwoman, el increíble Scott Snyder en dos series, Paul Jenkins en el arco integral de una serie con protagonista nuevo relativo, Greg y Tatiana Rucka como el gran Jonah Hex... y de los nuevos fundamentales, nuevos colores de leyendas de ayer, por ahora no son suficientes.

Tenemos hoy una legión de caracteres de los 90, el fatal reflejo del cargo importantísimo que ocupa Bob Harras, uno de los diabolicos de la nueva era, con el secundo Bob Lichtidi. Wow. Daniel Chen Cypher Jr., David Finch, Ed Benes, Jesus Saiz, el hijo pródigo Philip Tan, el siempre despampanante Jim Lee (con Scott Lobdell) (que cuando se ponen se ponen pero cuando no... aparece fuerte), Jonathan Vankin (Hola, Jon! Vimos que Vankin estuvo duro y cuesta en los últimos años, ¿qué Cat Grant, Perez Steven Lobdell Wrightson? Reed... Navegante no da ideas, pero algo para no leer entre sus filas.

Y algunos de nuestros muy buenos, como Greg Johnson, Patrick Gleason, Ryan Sook, Alvaro Pepoy, Yanick Paquette, Andy Kubert (con la Daniel Hamlet, Pete Woods, Tom Derenick, Jesus Saiz, Jesus Aburtov, Andres Guinaldo, Ivan Reis, Joe Prado, Rob Hunter, Scott Kolins, Rafa Sandoval, Jamal Igle, Mark Bagley, Ethan Van Sciver, Ardian Syaf, Aaron Lopresti, Jesus Merino

desde ADENTRO

hoy: Émile Bravo



Sin dudas, una de mis grandes influencias es la de Yves Chaland. Cuando lo descubrí, su estilo me pareció maravilloso. Esa desconexión entre el grafismo y la temática era alucinante! Era la primera vez que veía algo así, un trabajo tan fuerte y al mismo tiempo tan accesible.

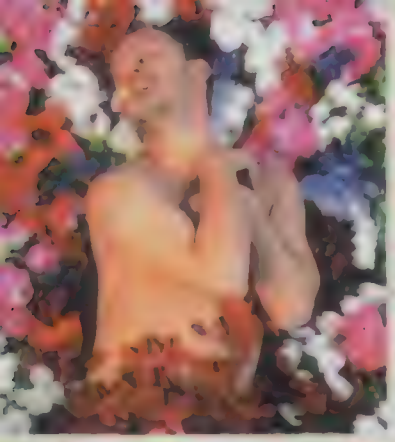
Para mí, Chaland siempre fue, ante todo, Le Jeune Albert (Albertito), que era uno de mis libros de cabecera. Freddy Lombard me convencía menos, aunque reconozco que algunas de las obras maestras de Chaland las hizo para esa serie. El Cometa de Cartago, por ejemplo, es magnífica, pero a la vez es una historieta muy, muy estética. Me da la sensación de que hay que ser un iniciado para comprender ese álbum. Digo esto pensando en los lectores que no conocen de historieta, a los que hay que atraer hacia la historieta.

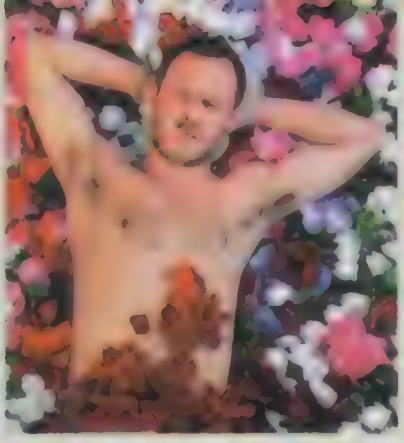
Cuando empecé, mi trazo se parecía bastante al de Chaland. Me encantaba cómo afinaba y engrosaba la línea. Pero yo no era tan buen grafista. Por eso fue que, de a poco, me fui despegando de ese trazo que era por un lado muy hermoso, muy estético, pero que me restaba una cierta libertad. Al estudiar y conversar con autores de la "nouvelle vague", como Trondheim, Sfar, Blain y demás, me di cuenta de que había una libertad, una energía en sus creaciones que no existía antes. El problema del grafismo de Chaland es que te pone en la obligación (o por lo menos yo la sentía) de trabajar mucho los fondos, que es algo que para mí es realmente secundario. Yo trato de concentrarme mucho más en el guión.

Y por supuesto, aunque lo intente, no logro ser tan cínico como Chaland. No tengo su habilidad para la ironía ni para la parodia. Yo creo firmemente en el ser humano. Por ahí sin ninguna razón, pero es así, no lo logro ver de otra manera. Probablemente se deba a mi educación judeo-cristiana.

Lamentablemente, no tuve la oportunidad de conocer a Chaland. Lo más triste es que estuve muy cerca de lograrlo. Cuando hice mi álbum para la colección Atomium, la gente de Comptoir Magic Strip, de Paris, me dijo que me querían presentar a Chaland, quedé en ir con ellos a lo de Chaland a buscar unas páginas. Pero justo se murió. Justo cuando mi carrera se iniciaba, la suya se terminaba de un modo trágico. Tal vez sea por eso que yo me esforcé por seguir dibujando en el estilo de línea clara un tiempo más. Me decía a mí mismo "No, no, no puede ser. No puede haber desaparecido así, hay que ocupar ese espacio, ese quiebre entre el dibujo y el argumento". Eso me resultaba fantástico y me aboqué a eso durante varios años.

Cuando me encargaron aquel trabajo para la colección Atomium, que terminó por llamarse Ivoire, lo primero que pensé es que 30 páginas no alcanzaban para contar nada. Para mí, el problema era ese: cómo crear un álbum denso, en el que pasaran muchas cosas, contrariamente a lo que hacían otros autores, que aprovechaban para jugarse a un trabajo mucho mas estetico, lleno de páginas de una sóla viñeta, o incluso páginas dobles de una sóla viñeta. Pero por encima de todo estaba la emoción de formar parte de esa colección. Yo tenía apenas 25 años y de pronto, se me abría la posibilidad de publicar en la misma colección que Chaland, Serge Clerc o Daniel Torres! Yo estaba como loco con Torres. Me identificaba muchísimo con su forma de concebir el guión de aventuras, era algo fantástico. De hecho, hasta viajé a España para conocerlo. ☑





CON MÁS DE 25 AÑOS DE TRAYECTORIA EN SUS ESPALDAS Y UNA LISTA INTERMINABLE DE COLABORACIONES EN UNA GRAN CANTIDAD DE MEDIOS, ESTE DIBUJANTE Y HUMORISTA PARECE NO CONOCER LOS LÍMITES, SE METAMORFOSEA EN UNA INFINIDAD DE VARIANTES ESTILÍSTICAS Y NO SE CALLA NADA A LA HORA DE OPINAR SOBRE EL MEDIO Y SUS COLEGAS, DE LA NACIÓN A BARCELONA, DE GENIOS A HIERRO, ESTA ES SOLO UNA SELECCIÓN DE LAS MEJORES

LOCURAS DE DIEGO PARÉS

ENTREVISTA POR JAVIER TRILLO-HARKOT – FOTOS: FARSA PRODUCCIONES

Javier Hildebrandt: Laburás profesionalmente desde muy chico –arrancaste en La Urraca a los 17- y desde ese momento no tuviste muchos momentos de inactividad. ¿Te imaginás dejar de dibujar en algún momento?

Diego Parés: No, no me imagino. Tuve momentos de dibujar menos, sí. Por ejemplo, cuando hacía Rispo en *SexHum®* estaba también un poquito en *Humi* y en *Hum®*, pero básicamente durante muchos meses lo único que hice fueron dos páginas de Rispo. Si vos lo único que hacés son dos o cuatro páginas por mes, todo tu mundo se concentra en ese material. Yo hoy no me puedo dar ese lujo, no me sirve ni artística ni económicamente. Lo ideal sería encontrar un ritmo en el que labures mucho pero sin apurarte. Cuando está la familia, dibujo para aislarme del entorno, y cuando estoy solo dibujo porque no tengo otra cosa que hacer. Acá en Haedo no tengo amigos, no conozco gente. Entonces, ¿qué hago? Dibujo o me hago una paja. No miro tele, no miro películas, no voy al cine... Es una vida de mierda (risas).

JH: ¿Y nunca te dio por largar todo y poner un bar en la playa, atender un ciber?

DP: No, ni a palos. Cuando nació mi hija, mientras mi mujer estaba con trabajos de parto yo estaba al lado, dibujando (risas). Pero porque sentía la necesidad de conectarme con el mundo de esa manera. Necesitaba descargarme.

JH: Estabas terminando el secundario y entrás en La Urraca, con Cascioli y todos los monstruos que publicaban en esas revistas. ¿Cómo te pegó eso?

DP: Antes ya había publicado en la *CantaRock*. Ahí empecé haciendo chistes e ilustraciones. Y el "entre" en La Urraca fue raro, porque yo tardo mucho en tomar confianza y sentirme parte de los lugares en los que estoy. Entonces, al principio ni entraba a la redacción. Bajaba [Pablo] Colazo a la recepción, yo llevaba quince chistes, el tipo elegía tres, dos o uno, y listo. Y a la semana siguiente volvía con otros quince chistes. A los dos o tres años, sí, lo veo a Tabaré, a Grondona [White], tipos que yo admiraba mucho. Y al tiempo ya iba a comer con ellos. Era hermoso. Y el ritmo de laburo era como puede ser en *Comiqueando* cuando estás en un cierre. Te dicen "che, hay que escribir un recuadrito sobre tal cosa". Pim-pam-pum, lo hacés. No sos Edgar Allan Poe, ni Borges, sos un tipo que hace un laburo que tiene que quedar bien, tiene que cumplir una función y a la vez te tiene que gustar. Estás siendo funcional a un medio. En esa época yo me sentía así. Hasta que empiezo con el Rispo más raro yo era un dibujante sólo profesional. Había dejado de dibujar para mí y dibujaba sólo para afuera, para lo que ven los demás. Y en un momento eso me empezó a dar insatisfacción, porque estaba todo el tiempo haciendo lo que querían los demás y lo que pensaba que había que hacer. Ahí mandé todo a la mierda.

JH: Hasta ese momento lo único que hacías era copiar a Bill Watterson.

DP: Sí, pero no todo el tiempo. Fue en un momento, que descubro a *Calvin & Hobbes* y empiezo a hacer un personaje que era Calvin con pelo negro. Más o menos para el '90 es que entro en contacto con la obra de Watterson, que no conocía, lógicamente, y me encantó.

JH: Después apareció Crumb.

DP: Crumb estuvo siempre, pero no le daba tanta bola. Y aparecieron también Podetti, Fayó, mi hermano [Pablo], todo lo que siempre cuento. Pero hasta ese momento me volcaba a dibujar sólo para el afuera. Cuando hago el cambio en Rispo es cuando trato de pelar algo yo. Sabiendo cuáles son los límites, la estética y qué es lo que la revista quiere, hago todo lo contrario, a ver cuándo me dicen "basta".

¡ESTÁS DE SUERTE! ACABO DE TERMINAR ÉSTA NUEVA FÓRMULA ¡Y QUE TE LA FROTAS POR EL PENE TE LO PONE DURO Y SUFRE LA FRICCIÓN POR LOS PENDEJOS TE LOS DESAPARECE
¡ASOMBROSO HORNIO! ¡ERES UN VERDADERO GENIO! ¡ESTO SÓLO TU VIERAS UN MAÑANA MUY DE TALENTO SOMERVILLE!

EL SR. RISPO SE DIBUJA A SÍ MISMO (1991)

JH: Por eso esa primera historia de "Rispo se dibuja a sí mismo".

DP: Claro, y a la tercera historia tuve que parar porque hasta las posibilidades gráficas que yo tenía no había manera de romper más. Más asqueroso o desagradable no podía ser. Ahí paré, volví un poquito para atrás, empecé a mirar a Fayó. Pero en esa época era sólo contestatario, ahora no. Si hago los chistes de *La Nación* sé cuál es el lector, y me pongo a pensar qué es lo que tenemos en común el lector de *La Nación* y yo. Me tengo que poner en ese lugar, porque ahí no me puedo ir a la mierda.

JH: Ya que estamos con Rispo, vos arrancás con el personaje en el '91 y hace poco sacaste un libro con una historieta nueva. Es decir, lo venís haciendo desde hace veinte años. ¿Qué motivaciones te da el personaje, o qué cosas sentís que tenés que contar a través de Rispo y su galería de personajes?

DP: A mí me pasó algo muy raro, como un descubrimiento. Yo hacía Rispo drogado. Rispo, drogas, drogas, Rispo... era eso. Cuando largo todo, en el '97, se acaba Rispo. En realidad ya se había acabado, venía languideciendo y cada vez era peor, porque yo cada vez estaba peor: de dibujo estaba mal y no se me ocurrían historias. Desde ahí hasta que vuelvo a Rispo en 2007 hice muy pocas historias. Cuando termino el tratamiento de rehabilitación, en el 2000, me doy cuenta de que sin drogas estoy igual de loco. O sea, todo lo que me pasaba estaba adentro mío, no en lo que fumara o lo que tomara, pero a la vez yo todavía no estaba como para dibujar bien. Tuve la suerte, igual, de laburar mucho en *Billiken*, eso me sirvió para dibujar y dibujar. Y cuando los pibes [Martín García Garabal y Ariel Martínez Herrera, de Nobuko] me dicen de sacar el libro, conecto de vuelta con Rispo, empiezo a ver todo el material de vuelta. Sale el libro y me propongo hacer una historieta nueva para promocionarlo, en *Barcelona*. Pero no la iba a dibujar como antes, porque yo ya no era ese. Yo necesitaba contar algo donde el dibujo no fuera raro, desagradable o un quilombo. Y me di cuenta a lo largo de estos cuatro años en que fui haciendo de a poquito este segundo libro, que Rispo es un envase vacío. Yo meto lo que quiero ahí. Y cada uno de los otros personajes también me sirven para contar cosas mías que si las hiciera de modo autobiográfico serían un embole. Así puedo sentirme bien con lo que estoy haciendo, poner lo que quiero y que se lea como una historieta.

AH...
MAL... ¡CASADO!
CONCHA
DE MAL AMOR ASUSTA
DEMASIADO MAL...
TAL VEZ DEBERÍA CREAR MI PROPIA MARCA DE PRODUCTOS. SOLO NECESITO UNAS MANOS Y USANDO LA VIEJA TÉCNICA DE VIEJOS FARMACÉUTICOS ACABARÁN MIS PROBLEMAS
300 INTENTOS DE MASTURBARME FALLIDOS MÁS TARDE
¡LISTO!
AHORA A GOZAR!
AL MACHO QUE "ENDOSA" ALGO ACTIVO ¿NO?
¿QUÉ?
HORACIO EN *EL SR. Y LA SRA. RISPO* (1998)

JH: Podemos decir que Parés es el Sr. Rispo, entonces.
DP: Parés son todos los personajes. Yo soy –o fui, en varios momentos de mi vida- muy Horacio. Vivo en medio de la mugre, soy solitario, depresivo. Toda la parte de las drogas y el saque viene por el lado de la Sra. Rispo. Todo lo sexual lo meto en la relación entre Rispo y su sobrina. Y los miedos a la autoridad y la adaptación al mundo están en Esteban Galíndez, que es como una especie de matón de escuela secundaria. Lo lindo que me pasa es que me pongo a escribir y ya sé qué es lo que va a hacer cada personaje. Los tiro en cualquier situación y ellos van a responder con una lógica interna. No sé cuál es, no te la puedo describir con palabras, pero funciona a la hora de escribir.

JH: Cada personaje es una parte tuya, entonces es claro que sepas cómo van a comportarse en cada situación.
DP: Pero fijate que no te hablé de Rispo. ¿Qué es Rispo? Es un poco facho, un poco loco, medio tonto a veces. Es una especie de balance, el lugar donde se amalgama todo. Como Tintín o Boogie, es una excusa para contar todo lo demás.

"ME DI CUENTA QUE SIN DROGAS ESTABA IGUAL DE LOCO. TODO LO QUE ME PASABA ESTABA ADENTRO MÍO, NO EN LO QUE TOMABA"

JH: En los '90 te involucraste en varios proyectos independientes como *Suéltame!* o *Maldita garcha*. También sacaste un fanzine con trabajos sueltos que se llama *Etc.* ¿Te gustaría volver a encarar un proyecto así?
DP: Ahora sale una nueva aventura de Rispo que se llama *La monogamia del Sr. Rispo*. La saca Ernán Cinanni con Burlesque. Es igual a los que viene sacando (como el de Fran López y Brian Jánchez). Por ahí también hacemos un *Complete Maldita Garcha*, con Fan ediciones. Yo no tengo problemas con los formatos, lo que ocurre es que cuando hacés un laburo, y pudiendo verlo diez mil tipos lo ven cien, decís "¿qué sentido tiene?". Se puede ir y volver todo el tiempo de todos lados. A mí, como mi vida no fue lineal, sino que fui subiendo y bajando todo el tiempo, no me interesan los límites de ningún tipo. Mañana te juntás con alguien y da para hacer algo, lo hacés y listo.

JH: Hablemos un poco de "Humor Petiso". Vos venías hace rato trabajando en *La Nación*, sobre todo en la revista, con el chiste de las 7 diferencias.
DP: Yo estoy en el diario desde el '92. Empecé en El Suple, un suplemento para nenes. Cuando se corta eso paso a Countries, donde hacía chistes sobre recetas de cocina, una cosa imposible (risas). Hasta ahora estuve siempre en lugares chiquitos del diario, pero nunca me fui. Incluso en los peores momentos, siempre me quedó el diario. Después salió *La Nación de los chicos*, con Cascioli (que era como una revista de *La Nación* pero que hacían en la *Hum*®), donde laburé más. En 2003 arranco en la revista con Oche Califa haciendo los chistes de las 7 diferencias, y en un momento Oche me dice que lo siga solo porque yo andaba con ganas de hacer cosas más personales. Y ahí, hace unos cinco años, fui a jugar al fútbol con Tute, con Max [Aguirre] y otra gente... yo a Tute le pegaba, pensaba "este es el hijo de Caloi" y no hablábamos nada, era todo a cara de perro (risas), y el Negro me sorprendió de una manera en que me tuve que sacar el sombrero. Una vez que terminamos de jugar, me dice "en *La Nación* están buscando una tira. Le dije a Max y te digo a vos". Y yo pensé "todo el mundo se debe haber enterado y está preparando una tira para llevar". Y no, entró Max y listo. Yo no había mandado nada y me dije "soy un pelotudo". Al tiempo, Tute, Max y Liniers se juntan porque querían agrandar *Jim, Jam y el Otro* y *Macanudo* para que tengan un espacio similar al de Batu y al del otro. Había que rediseñar, y en ese nuevo diseño podía entrar un chiste. Entonces vienen los tres y me dicen "vamos a tratar de meterlo, preparate algo. Quieren algo que entienda todo el mundo. No quieren más poesía o cosas raras" (risas). Mandé y les gustó, pero pasaron dos años hasta que salió. Yo traté de no romper las pelotas ni de estar muy encima, me decía "si sale, sale, y si no, hago otra cosa". Mientras tanto Liniers les mandaba mails a los tipos y les decía "es como tener a Messi en el banco". Mirá que a Liniers yo le he dado para que tenga, pero el tipo tuvo la mejor conmigo. Les estoy muy agradecido a los tres.
Lo que ocurre con "Humor Petiso" es que para mí no es la piedra basal de mi carrera. No es como *Macanudo* para Liniers, por ejemplo. "Humor Petiso" es una habitación más de mi casa. Y otra habitación es *Barcelona*, otra es Rispo y otra es *Fierro*. Igual, estoy re contento de hacerlo, me divierte y me relaja. Es el lugar donde yo dibujo con menos presión.

LINIERS ES MEJOR EN TODO
¡CON ESTE ME SOPERÉ!
LINIER
¡Y AHORA LO SUBO A INTERNET!
RING!
HOLA, DIEGO, TE CONSEGUÍ UN TRABAJO ¿TE INTERESA?
¡LINIERS!
Y ADEMÁS EL NOVIO ES EL TIPO MÁS BUENA ONDA DEL GREMIO

HUMOR PETISO (2011)

JH: Todo al revés de lo que uno podría pensar. Estás dibujando una viñeta diaria en *La Nación*, donde te leen un montón de personas...
DP: Mirá, es así: si sale un buen chiste, fantástico. Si sale uno malo, todos tenemos un mal día. Y al día siguiente tenés revancha. A nivel dibujo también es relajado porque no tengo que demostrar que sé dibujar. Y trato de recuperar una escuela de dibujo que está más olvidada hoy. Yo aprendí con los tipos de los años '70 para acá: Quino, Caloi, Fontanarrosa, *Hum®*. De más grande empecé a ver de los '70 para atrás. Hoy, en el pensamiento general, Quino es más respetado que Divito, ponele. Entonces todo el tiempo leo cosas de la innovación, de ser inteligentes, de ser intelectuales... la poronga, yo quiero hacer reír. Si lo logro, bárbaro, y si no, porque el chiste es malo, la intención fue la de hacer reir igual. Por eso eliminé la reflexión, la cosa bienpensante, la bajada de línea. Me pasa que, por ejemplo, yo hago un chiste, Fayó hace otro con el mismo tema, y el de él siempre tiene menos bajada. Podetti y Fayó, que no firman, escriben tres o cuatro chistes por mes, cuando quieren. Cuando no tengo tiempo o no se me ocurre nada uso alguno de ellos.

JH: Ese rescate o reinvidicación de los autores de la década del '40 y '50 –que se ve bastante también en la serie que estás sacando con Podetti en *Fierro*, "Los 5 Locos del Plumín"- me da la sensación que te surge desde una nostalgia por una época no vivida. Que te hubiese gustado trabajar en ese esquema de laburo más industrializado...
DP: Sí, está eso, es real. Cuando de una manera un poco romántica uno lee en una nota que [Jack] Kirby hacía 50 páginas en un fin de semana, digo "guau, qué grosso". Y lo que tenía de bueno eso era que el tipo, al tener poco tiempo para resolver, como Ferro o Battaglia, tenía que ser un genio porque si no se nota el pifie. Para hacer diez páginas en tres días tenés que ser muy-muy-muy bueno. Si no, se nota que

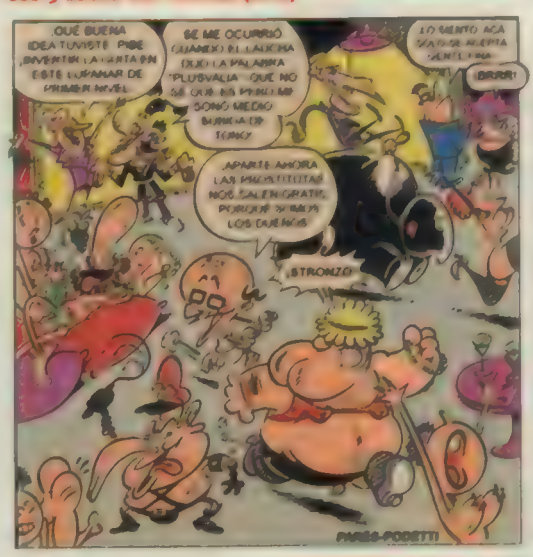
"TODO EL TIEMPO LEO COSAS DE LA INNOVACIÓN, DE SER INTELECTUALES... LA PORONGA, YO QUIERO HACER REIR"

lo sacaste rápido. Y a estos tipos no se les nota nunca. Son genios de la línea, del plantado y de todas esas cosas que, cuando tenés más tiempo, te cagás, porque lo resolvés de otra manera. Pero también está el under los '60 –o la vida mía de los '90- donde mandás todo a la mierda o estás colgado de una rama. Está todo mezclado.

JH: Claro, hay un lugar contradictorio. Por un lado la libertad creativa que te brinda hacer algo personal, "de autor" y por otro las limitaciones que te impone trabajar bajo una línea editorial. Cuando Divito laburaba para Quinterno no le podía poner minifalda a las minas. Y se fue.
DP: Claro, pero así y todo, dibujando como Quinterno, dibujando como Tulio Lovato, seguís siendo un genio. La contradicción es esta: yo saqué el libro de Rispo. Si yo tuviese que ser 100% íntegro con lo que pregono, no tendría que haber sido un libro, tendría que haber sido una revista como *Patoruzito*, que vaya al kiosco en un papel de mierda, no dar ninguna nota, no hacer difusión, que no aparezca mi nombre. Esa es una historieta como las que yo pregono hacer. Pero, bueno, soy débil (risas).

JH: Contame un poco cómo ves el panorama actual de la historieta. En la nota del número anterior tirabas una visión bastante escéptica, me gustaría que te extendieras un poco más.
DP: Cambiar, cambió la cosa. Hoy en día la edición de historieta es más parecida a la edición de libros de literatura,

LOS 5 LOCOS DEL PLUMÍN (2011)


¡QUÉ BUENA IDEA TUVISTE PIBE ¡INVERTIR LA APUESTA EN ESTE LUNAMAR DE PRIMER NIVEL!
SE ME OCURRIÓ CUANDO EL LAUCHA DIJO LA PALABRA "PLUSVALÍA" QUE NO SÉ QUÉ ES PERO ME SONÓ MEDIO BURRA DE TONTO
APARTE AHORA LAS PROSTITUTAS NOS SALEN GRATIS, PORQUE SE BAJÓ LOS PUEBLOS
¡STRONZO!
LO VIENTO ACÁ ¡BRRR!
PARÍS-PODETTI

como dice [Federico] Reggiani. Ahora, que eso esté bueno... lo está en el sentido de que hay más libertad creativa, por decirlo de alguna manera. Cuando Liniers dice que lo que le gusta de esta época es que uno puede hacer lo que quiere, y que le hubiese encantado que tipos como Herriman o cualquiera de los monstruos de otro tiempo en vez de hacer un laburo más supeditado a lo que los medios le pedían hubiesen hecho lo que se les cantaba el orto, lo que yo me digo es "bueno, traeme al mejor que Herriman en esta época de grandes libertades y yo te doy la razón". Porque yo no sé si lo bueno de Crumb es su libertad, o es él mismo en cualquier ámbito que lo pongas. Tampoco nos podemos olvidar del momento histórico, la apertura que hubo en los '60, la cosa intelectual de los '70. Pero, por ejemplo, si yo quiero sacar una revista todos los meses y le quiero pagar a todos los colaboradores, como era la *Humº* (o como es la *Fierro* ahora, si pagara bien. Si siguiéramos la lógica de la vieja época de *Fierro* tendríamos que estar cobrando $450 la página, más o menos; hoy estamos cobrando menos de la mitad). ¿Cuántos libros harías hoy con lo que Cascioli hacía en un mes de revistas? Si calculás 40 lucas por revista –contando la impresión, sueldos, todo–, *Humº*, *SexHumº*, *SexHumº Ilustrado*, *Fierro*, *La Urraca* o *El Péndulo* o cualquiera de las cinco que estaban en circulación (siempre había cinco) son 200 lucas. Eso sólo, un mes de La Urraca, es todo lo que se mueve, con suerte, en el año de historietas en Argentina. Entonces, es la libertad que te da el desamparo. No tengo que ir a la escuela, no tengo que ir a laburar porque no tengo laburo ni escuela, entonces me puedo vestir como quiero. Está bien, ¿pero qué hacemos con eso sólo? En ese sentido, pienso que es grave, porque lo otro ya no existe más. Pensás en lo que gastaba el Tano [Cascioli] y es de locos. Entonces, Liniers, que no es boludo, dice "voy a hacer mil libros, porque el mercado da para eso. Mil tipos que paguen $40 por un libro, hay. Pero también hay mil tipos que paguen $300. Entonces, voy a hacer una novela gráfica de 720 páginas, total son mil". Está bien pensado. Puedo hacer un libro caro, total son mil tipos. No se lo está vendiendo a 20.000 o a 300.000 como vendía la *Humº*. Son libros caros para pocos. Y a la vez, al ser un público con otras pretensiones de status, porque lo que quiere no es un libro sino sentirse más, les estás dando un plus. Vos leés novela gráfica, sos mejor, sos cool (risas).

"YO NO QUIERO SER ACEPTADO POR EL TIPO QUE ME DESPRECIA, QUIERO SER QUERIDO POR EL TIPO CON EL QUE TENGO ALGO EN COMÚN"

JH: En ese sentido, ¿no creés que el rótulo de "novela gráfica" termina siendo útil para llegar a más gente y vender más?

DP: Eso es un mercantilismo inventado por el señor Art Spiegelman para vender más mercadería. Después nosotros, como somos unos tilingos, a ese rótulo lo adornamos con el discurso del artista, el autor. Pero el meollo de la cuestión era vender más porotos. Después, que *Maus* sea genial es otra cosa. Una cosa es la obra, y otra es todo lo que se le adosa alrededor. Que venga un tipo al que no le gusta leer historieta a decir que *El Eternauta* es una novela gráfica, no va a hacer ni que media persona más lo lea, porque el desprecio es el mismo: igual, no lo van a leer. Van a leer la reseña en *adn*, y listo. Al final, el único resultado es que se hable más, que se conozca, se difunda, que se acepte por los que antes no te aceptaban. Pero yo no quiero ser aceptado por el tipo que me desprecia, yo quiero ser quendo por el tipo con el que tengo algo en común. Si tengo que disfrazarme para que me aceptes... no, andate a la concha de tu madre. No puedo hacer un disfraz de lo que no soy

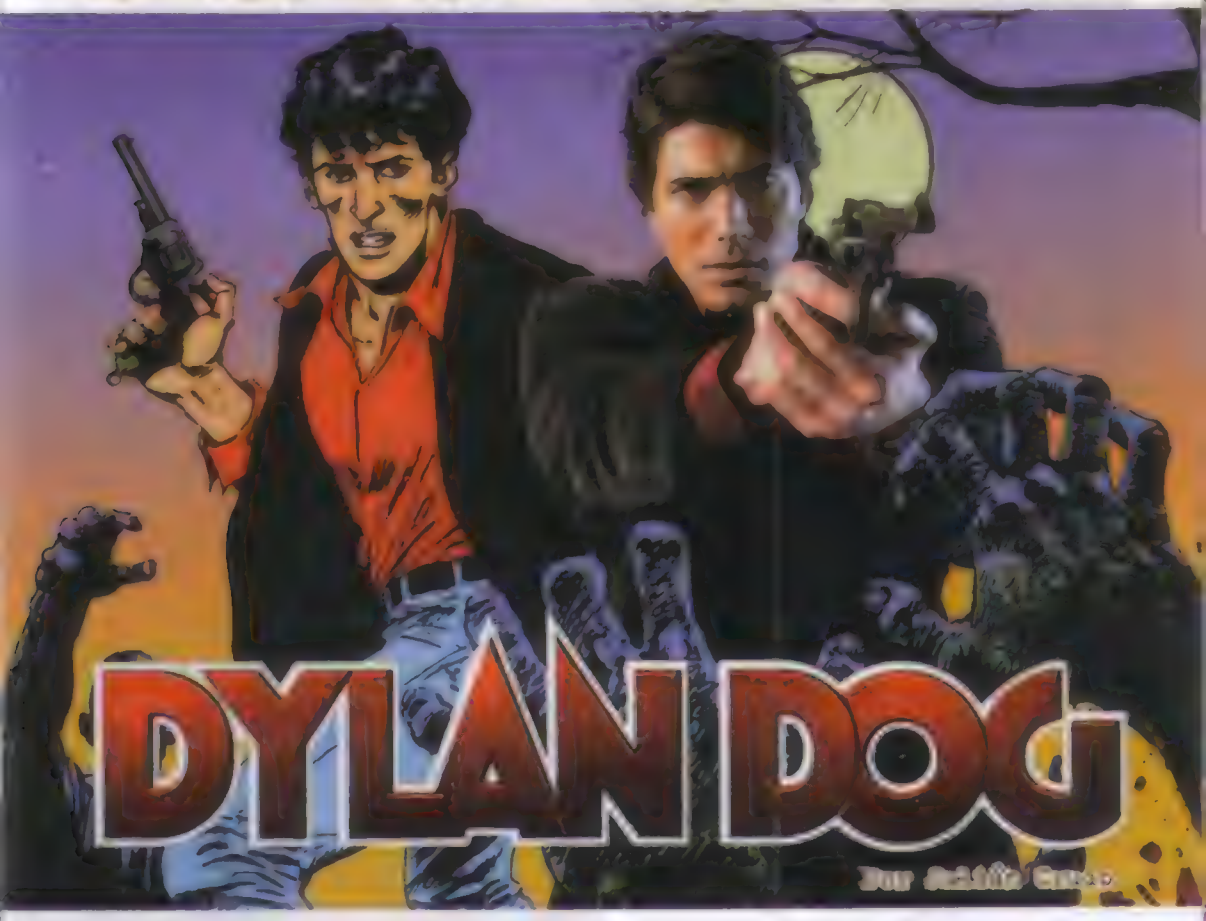
JH: Última, aunque algo ya me adelantaste al comienzo: ¿Cómo te ves de acá a diez años? ¿Haciendo qué?

DP: No tengo idea. Dibujar, voy a dibujar siempre, desgraciadamente.

JH: ¿Desgraciadamente?

DP: Sí, porque es lo único que tengo. En un momento fue todo, porque fue lo que me salvó la vida cuando era como Horacio dibujando. Y hoy, que no estoy así, sigue siendo una de las cosas más importantes de mi vida. Está mi hija, entonces ya veo las cosas distinto. Pero yo me manifiesto a través del dibujo mejor que de ninguna otra manera. Como las cosas no las sé hacer hablando, o viviéndolas, las hago dibujando. Por eso tengo mi blog de dibujos porno, para liberar todo eso que no sé dónde meter. Y el dibujo es la libertad total. Nadie me puede venir a decir nada, este cuadradito es mío, el mundo que se vaya al carajo.

"Yo no encuentro a los monstruos. Son ellos los que me encuentran", nos dice con mucha calma, con una mirada reflexiva, con total seguridad. Este investigador no se ocupa de robos a panaderías, ni morosos incobrables, ni de perseguir a maridos infieles. Más bien, su especialidad son los muertos vivos, los hombres lobo y los fantasmas. Trajecito negro, camisa roja. Cobra 50 liras por día, más gastos. Se llama



CUANDO EMPEZÓ TODO

La cabeza detrás Dylan Dog es un señor llamado Tiziano Sclavi, nacido en 1953 en una ciudad llamada Bronì en la provincia de Pavia, al norte de Italia. Este muchacho empieza a ejercer sus primeras labores como escritor en una publicación escolar, motivado por un profesor de literatura que se valía de la poesía, la música, el teatro y la historieta para captar la atención de los alumnos. Es así que a los 19 años, Sclavi es premiado por su primer libro, titulado "Fiore", y le recomiendan que se acerque a la editorial responsable de el "Corriere dei Piccoli" el Periódico de los más pequeños!, una legendaria publicación para niños, cuyo primer número data del año 1908, y que fue pionera en la publicación de tiras cómicas en forma periódica en su país. Aquí empieza a trabajar al guionista milanés Alfredo Castelli, creador de Martin Mystere y L'Ombra, entre otros, en los textos de una historieta llamada Gli Aristocratici, que relataba las aventuras de un grupo de ladrones muy amables, corteses y educados, y que contaba con dibujos de Ferdinando Tacconi.

Sin embargo, no tarda mucho tiempo en empezar a destacarse de entre el resto por su inventiva, por su facilidad para inventar historias, y se despacha con historietas propias como "Vita da cani" (La vida apestal) y "Agente Allen".

A fines de los 70 el autor ingresa en la tradicional editorial Cepim para guionar algunas historias de "Mister No", "Zagor" y hasta de "Martin Mystere", y además crea el personaje de "Kerry il trapper" (Kerry, el tramposo). Vale aclarar que esta editorial sufrió un cambio radical luego de algunos tejemanejes un tanto enigmáticos que implican cambios de nombre y de formatos, cuando comenzó a ser dirigida por el editor Sergio Bonelli y pasó a llamarse, justamente, Sergio Bonelli Editore. En este punto, el autor alcanza cierta relevancia y mantiene un nivel de producción bastante regular.

A principios de los 80, Bonelli le ofrece a Sclavi hacerse cargo de su nueva subsidiaria, la Bonelli Bargaud. Ni lento ni perezoso, Sclavi acepta y se convierte en el editor local de una historieta que causará furor: Asterix. El éxito lo coloca en la dirección de la revista bautizada "Pilot", que comprende una antología excepcional de la histo

rieta franco belga de hace treinta años.
En 1985, Sclavi abandona su cargo como director, y en medio de un merecido descanso, así como quien no quiere la cosa, le comenta a Bonelli que tenía ganas de hacer alguna serie de horror. Bonelli, quien confía plenamente en el talento de Sclavi, le expresa su acuerdo y nuestro guionista pone manos a la obra. Y es acá donde empieza lo interesante.

UNA DE INTRIGA

Fanático de las historias de detectives, pero también de los vampiros, los hombres lobo y los fantasmas, Sclavi se las ingenia para combinar estas temáticas (vale decir, bastante trilladas), pero con una vuelta de tuerca ingeniosa. La idea era tomar alguna de las cosas que en su momento caracterizaron a los comics book de horror de la EC, pero sin tanta truculencia y violencia gráfica. Es así que en 1986 nace Dylan Dog. Su nombre está inspirado por un lado en Dylan Thomas, un poeta maldito irlandés, y del que también tomó su identidad el músico Bob Dylan, y por el otro de la novela "Dog figlio di" (el Hijo del Perro), de Mickey Spillane. La leyenda dice que Dylan Dog es el nombre que Sclavi le ponía a todos sus personajes antes de bautizarlos definitivamente, solo que esta vez no hizo a tiempo a realizar el cambio.
Todo muy bien, pero, ¿Quién es exactamente Dylan Dog? ¿Es un policía? ¿Un detective? ¿Un aficionado? Vamos por partes. En primer lugar, no sería del todo correcto decir que Dylan Dog sea un detective, en todo caso el término apropiado sería el de investigador. Por otro lado, efectivamente se trata de un ex-policía de la Scotland Yard. Esto no sorprendería a nadie, de no ser porque se define a sí mismo como "el investigador de las pesadillas" o "el detective de lo oculto". Los casos de Dylan Dog involucrarán espíritus, fantasmas, brujas, hechizos, muertos vivientes, fenómenos paranormales y demás rarezas, que en realidad suelen ser adaptaciones de historias conocidas como la de Jack el Destripador, por ejemplo, o bien expresiones fantásticas de la psiquis humana, sus miedos, sus angustias, sus temores y una manifestación del inconsciente de algunos personajes que protagonizan las diferentes historias.
Dylan Dog vive en Londres y allí es donde transcurre la mayoría de las aventuras y donde el investigador atiende a sus clientes, quienes suelen acercarse a la oficina ubicada en Craven Road 7 (en honor a Wes Craven, director de las sagas "Scream" y "Pesadilla", entre otras obras clásicas del terror cinematográfico). Su personalidad es enigmática. Rara vez se lo nota entusiasmado de verdad, y es un tipo bastante introvertido que parece haber sufrido unos cuantos desengaños en materia amorosa. A pesar de su recargable carácter solitario, Dylan Dog está acompañado por un compañero inseparable, que con su cara chistosa, su tupido bigote y los anteojos redondos remite inmediatamente a la figura de Groucho Marx y que se llama... y, si... ¡Groucho! Si bien no utiliza el apellido, Sclavi lleva el concepto de homenaje al extremo y no inventa un personaje parecido o que resuene como el legendario humorista, sino que directamente lo coloca como co-protagonista y responsable de gran parte de las filosas salidas humorísticas que desfilan en el medio de los turbulentos conflictos de cada episodio, y que siempre tiene un arma a mano para arrojarla a la cabeza de algún eventual atacante. Se dice que en un principio este asistente iba a estar basado en el actor Marty Feldman (buscalo en Internet, lo recontra conocés) por su papel en El Joven Frankenstein, pero por suerte este personaje le caía muy mal a Bonelli, por lo que lo desestimó y le sugirió a Sclavi que buscara otro sidekick.

EXITO MISTERIOSO

Volvamos a la cuestion editorial. Alrededor del lanzamiento del primer numero de Dylan Dog daba vueltas un desafio muy peculiar, que era el de desbancar al pistolero Tex Willer, nombre del personaje y de la historieta de aventuras lider por aquel entonces, creada por el padre de Bonelli, Gianfranco. Tiziano Sclavi confiaba ciegamente en su personaje y le aposto a Sergio Bonelli que si Dylan Dog no superaba en ventas a Tex Willer, le pagaba una pizza. Bonelli se hizo el canchero y redoblo la apuesta, le dijo a Sclavi que si ganaba, le regalaba un auto a él y al distribuidor. Asi fue que en octubre de 1986 salio a la calle el primer número de Dylan Dog: "L'alba dei morti vida" (El Amanecer de los Muertos Vivos), con textos de Sclavi y dibujos de Angelo Stano. Lamentablemente para esta anécdota y para Sclavi, Tex Willer siguió firme en la cima. El guionista pagó su apuesta y todos contentos. Sin embargo, al poco tiempo, los ejemplares empezaron a agotarse y la demanda crecía y crecía. En medio de una crisis de fin de siglo para la historieta, Dylan Dog se vendia como pan caliente para sorpresa de autores, dibujantes y demás trabajadores del fumetti que no podian entender lo que pasaba.

Incrédulos de lo que pasaba, Bonelli y Sclavi proyectaron más historias y al mes siguiente lanzaron el segundo numero: "Jack Squartatore" (destripador, en tano). Duró tan sólo algunas horas en los kioscos. Grandes y chicos estaban desesperados por las aventuras de ese investigador distinto a todos los demás, que desde un primer momento los habia cautivado con infinitas referencias a obras de arte, musicos de rock, peliculas y demás elementos de la cultura popular, asi como también buenas historias y elementos fantásticos. A todo esto, otro punto que se sumó al furor de Dylan Dog fueron las chicas, que raramente se acercarian a una historieta de esa temática, también se habian visto atraidas por este personaje, por su seductora personalidad y por las poeticas historias.

Se destacan "The Twilight Zone" (La Zona del Crepúsculo, le pusieron), que es la historia de un barco que viaja al Reino de las Sombras, y algunas mini historias, como "La Bambina", que narra las desventuras de una pequeña niña golpeada por sus padres y que solicita los servicios de Dylan Dog, pero el investigador descubre que no es ella quien habla sino... bueno, mejor no les cuento. Es normal que el clima de tensión que a veces se genera se matice con la interacción entre Dylan Dog y Groucho, en situaciones que a veces rememoran a Mingo y Anibal contra Los Fantasmas (pero sin las bolas de fraile).

Cada aventura responde a la estructura basica de de interesado-conflicto-investigacion, siempre con varios condimentos, pero sin alejarse de la verdadera esencia que envuelve a cada relato, y que es la investigación de lo oculto.

PERROS DE LA NOCHE

El universo dylandogiano, por decirle de alguna forma, con el investigador y Groucho a la cabeza, esta poblado además por algunos personajes recurrentes y no tanto, pero que juegan un papel importante en la historia cada vez que aparecen. Varios de estos son ex amores de Dylan Dog, como la rubia Marina Kimball -amor adolescente que tiene toda la chapa en "Il Lungo addio" (El Largo Adiós)- o la morocha Morgana, el amor más grande de Dylan, que llegó a Londres en busca de Dylan sin recuerdos y con la profecia de un futuro cercano de terror, pero que con el tiempo descubrimos que acarrea un pasado secreto y que siempre esta en un estado moribundo permanente. Y, párrafo aparte, para Bree, una prostituta de buen corazon -cuando no- y por la que Dylan combate contra la Muerte (asi en mayuscula) para que no la mate de SIDA. Y si de la señora Muerte hablamos, es uno de los personajes recurrentes y que ha protagonizado memorables escenas con nuestro héroe, entre las que se destaca un juego de ajedrez en la célebre "Partita con la morte", que arrancaba con una referencia a Ingmar Bergman dificil de captar para el publico distraido.

Hay otros personajes como Xabras -un médico rival de Dylan Dog que anhela vencer a la Muerte, el Inspector Bloch -ex compañero en la epoca de Scotland Yard y amigo-, el Profesor Hicks -un cientifico nazi clonado con los planes mas malevolos-, y el policia Jenkins, otro personaje gracioso y torpe.

¿DYLAN DOG? UN FENÓMENO

El suceso era imparable y Dylan Dog ya perfilaba para convertirse en lo que es hoy: una historieta de culto con miles de seguidores en todo el mundo. El talento de Tiziano Sclavi y la habilidad editorial de Sergio Bonelli habían pergenado una criatura que mantuvo en vilo a gran parte del publico comiquero

En agosto de 1987 se agregó un número especial a la serie mensual con una historia más larga de lo usual, y en 1991 lanzaron "L'almanacco Della paura", algo así como El Almanaque del Miedo, que incluía reseñas de libros, peliculas e historias adicionales de Dylan Dog, algunas de ellas escritas por el mismisimo Robin Wood. En enero del ´93 arremeten con el Dylan Dog Gigante con muchas mas historias, cuya segunda parte se llamó Dylan Dog Maxi y salió a la venta en Julio del ´98. Tiempo atrás empezó a publicarse en castellano por editoriales como Co&Co y Zinco.

Asimismo, la editorial de Bonelli quiere aprovechar el furor de Dylan Dog para darle un empuje a otro de sus personajes que había sido opacado, el viejo Martin Mystère. Por eso en octubre del ´90 salió una especie de crossover llamado "Dylan Dog e Martin Mystère - Ultima Fermata: l'incubo!, lo que sería Última Parada, la pesadilla). Los guiones estuvieron a cargo de Sclavi y los dibujos de Giovanni Freghieri, y fue un éxito que motivó una secuela para el ´92

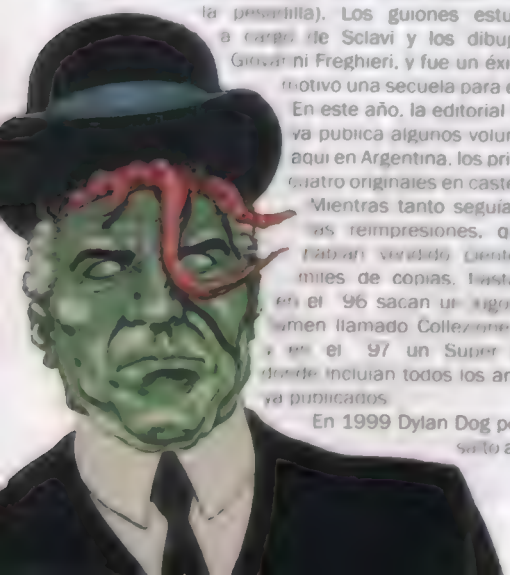
En este año, la editorial Edino va publica algunos volumenes aqui en Argentina, los primeros cuatro originales en castellano. Mientras tanto seguían con las reimpresiones, que ya habían vendido cientos de miles de copias. Hasta que en el ´96 sacan un jugoso volumen llamado Collezione Book y en el ´97 un Super Book, donde incluían todos los anuales ya publicados.

En 1999 Dylan Dog pega el salto a Dark Horse, quienes publican seis libros en ingles con portadas realizadas por Mike Mignola en tan sólo un año, y recien de vuelta un libro más en el 2002, pero ya sin Groucho y en su lugar un personaje llamado Felix. Parece que la editorial había perdido la disputa legal por la figura del hermano Marx más famoso. Hace poquito, en el 2009 (bueno, no tanto), Dark Horse se pone las pilas y se la juega con un libraco de 680 páginas llamado "Dylan Dog Casefiles" que reimprimía los siete libros anteriores. Las reimpresiones en Italia han sido incontables, en diversos formatos, colores, tamaños y editoriales, así como los guionistas y dibujantes que se desempeñaron regularmente en la serie, con Carlo Ambrosini, Alfredo Castelli a la cabeza, y otros nombres como los de Andrea Ventura, Gianfranco Manfredi y hasta Cacho Mandrafina.

"Puedo leer la Biblia, Homero y Dylan Dog por varios días sin aburrirme", confesó el semiólogo Umberto Eco en 1998, quien admitió ser fan absoluto de Tiziano Sclavi y su creación. Sin dudas, Dylan Dog es una propuesta interesante para fanáticos del cómic, del cine de terror o simplemente todos aquellos que deseen leer historietas que, ya quedó demostrado por décadas, no te van a decepcionar.

EL CINE Y LA POLEMICA

Las adaptaciones de Dylan Dog a la pantalla grande han estado siempre rodeadas de controversia. La primera de ellas data de 1991 y aunque no es una pelicula de Dylan Dog, es un personaje muy parecido y la temática tratada también. Se trata de la adaptación de una novela de Sclavi titulada "Dellamorte Dellamore" que cuenta la historia de un cuidador de cementerio y su asistente discapacitado mental llamado Gnaghi. Básicamente los muertos que Francesco mata gozan de buena salud porque cada siete días se levantan y nuestro héroe tiene que volver a matarlos. Luego de esto viene un enredo amoroso con la viuda de uno de los difuntos, más muertes, más disparos, más sangre y tripas y etcetera. La pelicula estuvo protagonizada por Rupert Everett, el actor en el que Sclavi se basó para la figura de Dylan Dog, y como no podía ser de otra manera, fue un fracaso comercial. Sin embargo con el tiempo se volvió una pieza de culto en Italia y España. Si les interesa, la pelicula en espanol se llamó "Mi novia es un Zombie" (parece una cancion de algun grupo punk gallego) y en ingles "Cemetery Man". Nada que ver.



Y si, lo que se viene ya pasó y ya pasó lo que se viene. Por fin, Dylan Dog llegó al cine este año de 2011! para solaz de su público incondicional que ya no podía aguantarse la emoción de ver a su antihéroe favorito en el cine. ¿Qué? ¿Parece que no? ¿Están todos calientes porque no se parece en nada? Y... suele pasar. En primer lugar, la acción no transcurre en Londres, sino en Nueva Orleans, y en lugar de su simple pistola, Dylan Dog cuenta con un arsenal super sofisticado que a veces hace acordar al viejo y querido Brigacop de Brigada Cola. ¿Y Groucho? Está, pero la diferencia principal es que no se llama Groucho sino Marcus y tiene la particularidad de ser una persona completamente distinta, además de ser un muerto vivo. Pavada de detalle.

El argumento de la peli es lo único parecido a la historieta, e incluye monstruos, pantanos, cosas paranormales y mucho de sangre. La película fue producida por Machine Made Productions y el papel de Dylan Dog lo encarna Brandon Routh, el de Superman Returns. Otros miembros del elenco son Sam Huntington y Peter Stormare. Más allá de las cuestiones de fidelidad que sólo le interesan a los "enterados", la película tiene varios problemas para captar la atención del público. Está a mitad de camino de ser una de acción, una terror, una de intriga, y hasta de comedia, ya que algunos de los puntos más interesantes son los diálogos entre Dylan Dog y Marcus, el Groucho apocado. El mejor consejo: mirala y sacá tus propias conclusiones.

La historia

Los primeros pasos de las viñetas peruanas no difieren demasiado de sus pares latinoamericanas. Luego de algunas protohistorietas a comienzos del siglo pasado, en la década del '20 aparecen las primeras tiras cómicas con globitos y personajes recurrentes: "Ted Miki", de Gustavo Lama, y "Travesuras de Serrucho y Volatín", de Jorge Vineata Reinoso. Algunos años después irrumpen las primeras revistas dedicadas íntegramente al noveno arte: *Cholito*, *El Chasqui* y *Palomilla*, entre otras. Se destacan aquí los trabajos de Carlos Romero, Pedro Challe y Ricardo Marrufo.

Los años '50 ven surgir un importante auge de la historieta, con la aparición de los primeros personajes de características autóctonas. En 1953 se publica el primer número de *Avanzada*, revista que alberga a autores como Hernán Bartra y Juan Osorio ("Coco, Vicuñín y Tacachito", "La cadena de oro"), mientras que el diario *Última Hora* se transforma en el hogar de las tiras de mayor repercusión: "Sampietri", de Julio Fairlie; "Chabuca", de Luis Baltazar; y "Serrucho", de David Málaga. Pero sin dudas, el verdadero suceso de la época viene de la mano del periódico *El Comercio*: hablamos de *Supercholo*, primer "superhéroe" de vestimenta e idiosincrasia enfáticamente peruanas. Creado por el austríaco Víctor Honigman, con guiones de Diodoros Kronos, el personaje es un habitante del interior del país que se muda a Lima y protagoniza aventuras que lo llevan al pasado, al futuro, al espacio exterior y a otros mundos fantasticos. Su *percholo* tuvo distintas versiones con el correr de los años, la última en 1995.

Junto con este nuevo impulso a las viñetas locales, desembarcan también las míticas ediciones mexicanas de Novaro, las argentinas de Tor y Columba, y las chilenas de Zig Zag. Además, debuta profesionalmente en la revista *Rochabus* Pablo Marcos, dibujante que luego desarrollaría una importante carrera en la Marvel de los '70.

La línea creciente en la producción dura hasta bien entrada la década del '60, cuando la industria cultural sufre un fuerte impacto luego del golpe militar de 1968. La historieta cae víctima de la censura y de una persecución casi "macartista" en la que prácticamente se prohíbe la importación de revistas para evitar la propaganda del Imperialismo Norteamericano.

¡HIPÓCRITA! ¡QUÉ LE HABRÁS DICHO!
¡TRAIDOR! ¡INSTALARME LA SUBVERSIÓN EN CASA! ¡ME QUIERE QUEBRAR EL FRENTE INTERNO!
101
101
juan
El Cuy, de Juan Acevedo

El siguiente hito en nuestra cronología es *Teodosio*, personaje que continúa la línea inaugurada por *Supercholo*. Creada en 1974 por Luis Baldoceda para las páginas de *La Crónica*, la tira basa sus historias en mitos del folklore local en los que interviene el protagonista, encarnación infalible del "ser peruano".

En las últimas décadas del siglo XX surgen varios proyectos historietísticos con periodicidad errática y poca repercusión, a los que se suman los aportes provenientes de los diarios y sus suplementos. Cabe sí destacar el debut en 1998 de la primera revista especializada en historieta: *Kingdom*, dirigida por Fernando Franco.

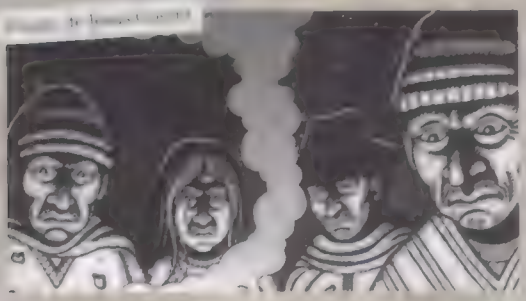
Historieta y política

Casi desde sus inicios la historieta peruana tiene una triste seguidilla de intentos de censura y relaciones tumultuosas con los gobiernos de turno. Quien mejor refleja esas tensiones es un pequeño roedor característico del Perú, llevado a las viñetas por el dibujante Juan Acevedo: *El Cuy*. Aparece por primera vez en 1979 en el periódico *La Calle*, pero rápidamente se muda a las páginas de *Marka* y muta de un registro adulto a otro más infantil, sin por ello perder su contenido social y su adhesión a las ideas de izquierda. La historieta sufre la persecución y las dificultades para publicarse en infinidad de ocasiones, sobre todo durante el gobierno de Fujimori. En la actualidad, Acevedo continúa con la tira en su propio blog, *El diario del Cuy*.

Con varias idas y vueltas a lo largo de su historia, el noveno arte de este país latinoamericano ha sabido mantenerse con más o menos vigencia, y hoy cuenta con un presente que muestra importantes signos de querer resurgir. Vamos a internarnos entre las ruinas de la civilización incaica para descubrir

LA HISTORIETA EN Perú

por Javier Hildebrandt



Herederos directos de esta tendencia son los protagonistas de "Senderito y Calibán", historieta publicada por Melvin Legard entre 1983 y 1984, y que retrata por primera vez el accionar del grupo guerrillero Sendero Luminoso en su momento de mayor auge. Pero sin dudas, el autor que mejor refleja la historia reciente del Perú es Jesús Cossio, responsable de dos estupendas historietas documentales: *Rupay. Historias gráficas de la violencia en el Perú 1980-1984* y *Barbarie. Comics sobre violencia política en el Perú, 1985-1990*. En un estilo bastante cercano al de Joe Sacco –aunque con mayor peso dramático puesto en la secuencia gráfica antes que en los textos- Cossio (acompañado en el primer libro por Luis Rossell y Alfredo Villar) relata con pelos y señales la trágica historia de enfrentamientos entre la guerrilla y el ejército. Dos libros estremecedores pero fundamentales para entender los vaivenes políticos y sociales del pueblo peruano.

La actualidad

Los primeros años del nuevo milenio ven la aparición de *Capitán Leo*, comic-book dibujado por Christian Rosado y el grupo Wau y patrocinado por el diario *El Comercio*. Con gran aceptación entre el público infanto-juvenil, las aventuras de este superhéroe llegan a la friolera de 42 números. Otro proyecto a destacar es el del colectivo *MED Comics*, surgido a partir de un concurso organizado por el diario *Perú21* en el que resulta ganador Martín Espinoza con su personaje "La Chola Power" (gran nombre!).

Sin embargo, lo más relevante de estos últimos años es el heterogéneo movimiento underground que se ha manifestado en una gran cantidad de fanzines. Hasta estos lares ha llegado la antología *Carboncito*, dirigida por Renso González, que también cuenta en sus páginas con colaboradores de otros países de Latinoamérica. De los autores peruanos destacamos el gran trabajo de la dupla Oscar Alarcón-Jorge Hurtado.

Quien ha sabido nuclear a varios representantes de este movimiento es la editorial Contracultura, con un interesantísimo catálogo que incluye a Jesús Cossio (con las dos obras antes mencionadas), Jorge Pérez-Ruibal (*Y se me presentó en forma de Bestia*, uno de nuestros elegidos en los 100 comics de la década), César Carpio Guerra (eximio dibujante dedicado en mayor medida a la historieta erótica) y Rodrigo de la Hoz (ganador del Primer Premio de Novela Gráfica organizado por la editorial, con su obra *Islas*).

Como corolario, desde 2008 se ha instituido el 12 de septiembre como el Día de la Historieta, en homenaje a la primera aparición de "Sampietri" en *Última Hora*.

El fandom

Pero no solo de historieta local se nutre los peruanos. Desde 2008, *Perú21* offece una línea de comic-books bajo el rótulo de *Cómics21*, coordinada por el grupo Kingdom. Su catálogo está conformado fundamentalmente por el mainstream de Marvel y DC (Spider-Man, Thor, Capitan América, Batman, Green Lantern), más algunos lanzamientos especiales. Estas ediciones cuentan con una alta repercusión entre los fans, que se organizan en foros y blogs para intercambiar opiniones, reclamar por la continuidad de las series y sugerir nuevos títulos.

Por otra parte, las comiquerías también ofrecen material de otros países. Contracultura –que cuenta con su propia librería- tiene un espacio denominado Salón del Cómic donde muestra, entre otras cosas, un amplio catálogo de historieta argentina reciente.

El otro aglutinador del fandom peruano son los eventos. Entre la numerosa oferta de pequeñas ferias y festivales dedicados al animé y manga, se destacan dos convenciones importantes: Lima Comics, que este año contó con la presencia del editor Will Dennis y un buen número de artistas argentinos; y Mundo Viñeta, con un perfil más orientado a lo cultural (similar a nuestro Viñetas Sueltas), y con Carlos Gimenez como invitado de honor en su ultima edición.

Con una rica historia y un presente en plena ebullición, la historieta peruana demuestra su fuerte potencial y su intención de integrarse a los movimientos que surgen en otros países de América Latina. Tendremos el deber placentero de seguirla con atención. ☑

Genndy Tartakovsky

por Hernan Khatchikian

De Rusia con fulgor

El 17 de Enero de 1970, mientras el mundo se debatia entre el comunismo y el capitalismo y la terrible guerra de Vietnam sacudía el sudeste asiático, en Moscu -capital del imperio sovietico- nacia Gennadij Borisovich Tartakovsky, hijo de un dentista y una secretaria de escuela. Genndy se aburria como la mayoria de los chicos que vivian tras la cortina de hierro hasta que, cuando cumplio siete años, sus padres decidieron escapar de la Union Soviética a la bella Italia. Pero allí, Genndy, mamá Miriam, papá Boris y su hermano Alexander descubrieron los vestigios del antisemitismo de la Segunda Guerra Mundial y decidieron seguir viaje hacia los Estados Unidos.

Tras un breve paso por la ciudad de Columbus (Ohio), la familia se asentó en Chicago, donde el crio tomo contacto con la cultura norteamericana, un encuentro que lo llevó a conocer a sus futuros amores: el cine, la animación, la televisión y los comics, tras adquirir el primero de ellos, un ejemplar de los Super Friends de DC. El Eugene Field Elementary School y el Lane Technical College fueron sus lugares de estudio hasta que la muerte de su padre, cuando tenia 16 años, lo llevó a buscar trabajo para mantener a su familia ya que la ayuda estatal no bastaba.

Genndy decidio seguir estudiando e intento ingresar en el campo de la publicidad pero no consiguió vacantes, pero pudo obtener un lugar en una clase de animación en el Columbia College of Chicago. Tras hablar con otros estudiantes, Genndy se mudó a Los Angeles para aprender animación en el California Institute of Arts (mas conocido como Cal Arts), donde conoció a Craig McCracken. Mientras estudiaba en la Cal Arts, Genndy trabajó en The Critic, Los Locos y viajó a España para trabajar en la producción de Batman: La Serie Animada, pero durante su estadía allí su madre murió de cáncer.

Mientras tanto, McCracken había conseguido un trabajo en Hanna Barbera como director de arte de Dos Perros Tontos y usó esa posicion para contratar a Genndy, a Paul Rudish y a Rob Renzetti. Con ese grupo, Tartakovsky logró estrenar un proyecto universitario dentro del ciclo World Toon Premiere (WTP) del Cartoon Network. Tras la primera emisión, el Cartoon le pidió al muchacho que produjera una temporada completa del Laboratorio de Dexter que, gracias a su buena recepción, terminó durando cuatro.

En 2001, Genndy estreno la fabulosa Samurai Jack, una obra que homenajea a las peliculas epicas japonesas y que se extendió por cuatro temporadas. La experiencia de Samurai Jack le sirvió a Genndy para hacerse cargo de la versión animada de La Guerra de las Galaxias: Las Guerras Clónicas, que le valió dos Emmys por Mejor Programa Animado de más de una hora de duración (en 2004 y 2005) y uno más por Mejor Logro Individual en animación por el trabajo de Justin Thompson en los fondos.

Tras dejar atrás a Anakin y compañía, Genndy dirigió el piloto de Korgoth of Barbaria, a pedido de su colega Aaron Springer, el creador de Billy y Mandy. Si bien el piloto, estrenado por Adult Swim, fue coordinado como una serie animada, la misma no llegó a concretarse y la historia quedó trunca.

A pesar de dejar inconclusa una secuela de El Cristal Encantado, Tartakovsky realizó algunos spots para las pastillas Nicorette así como el corto Maquinhead para el segmento Cartoonstitute y también dibujó los story boards de la película Iron Man 2 de Jon Favreau.

Sus últimos trabajos son un corto animado de promoción de la película Priest, El Vengador y Sym Bionic Titan, una serie que mezcla alienígenas y robots gigantes propios de los años '80.

El creador, actualmente está trabajando en Hotel Transylvania, una comedia animada por computadora que cuenta con las voces de actores famosos como Adam Sandler, para Sony Pictures Animation.

Dexter's Laboratory

La importancia de llamarse Dexter

Luego de dibujar una bailarina alta y delgada (algo nada extraño para alguien de origen ruso), Genndy Tartakovsky le agregó a su lado una figura petisita y regordeta inspirada en su hermano mayor Alex, y eso fue el génesis de El Laboratorio de Dexter. Tras desarrollar un poco más la premisa, el Tarta la convirtió en un par de cortos para cumplir con unas tareas del Cal Arts. Los trabajos fueron vistos por un profesor que trabajaba para el Cartoon Network quien le aconsejó presentarlos para el proyecto What a Cartoon! del canal. De esta manera, el episodio piloto de Dexter's Laboratory se estrenó en el segmento World Premiere Toon (WPT) el 26 de febrero de 1995, y se convirtió en el primero en conseguir un programa propio por votación de los televidentes; y en el segundo de producción original después de Space Ghost: Coast to Coast.

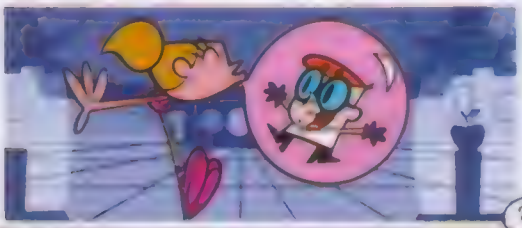
El Laboratorio de Dexter cuenta la historia de un niño de 10 años que tiene un recinto construido en el sótano de su casa, donde se dedica a construir las más alocadas creaciones que su ilimitado coeficiente intelectual le permite. Por fortuna para él, sus distraídos padres no han notado nada acerca de su hobby.

La que sí está al tanto de los movimientos del niño es su hermana mayor, Dee Dee, que suele ingresar al laboratorio cada dos por tres a pesar de tener vedada la entrada gracias a sus constantes metidas de pata (enfundadas en zapatillas de bailarina). A pesar de todo, en muchas ocasiones es la propia Dee Dee quien salva la situación aconsejando a Dexter, quien tiene un sentido común inversamente proporcional a su intelecto.

A jugar en primera

Luego de ganar la votación del WPT, Tartakovsky reunió a un grupo de colaboradores que incluía a Craig McCracken, Seth McFarlane, Paul Rudish, Rob Renzetti, John McIntyre, Butch Hartman y Chris Savino y con ellos produjo la primera temporada de Dexter cuyo estreno oficial en el Cartoon Network se produjo el 28 de abril de 1996.

Cada episodio, de unos 22 minutos de duración, consta de tres segmentos: el primero y el tercero tratan sobre Dexter mientras que el segundo lo ocupan personajes surgidos del universo de la serie (ver recuadro). Después de una primera temporada de éxito, Hanna Barbera produjo una segunda -más extensa- que culminó con un episodio especial (Last but not Beast) de veinticinco minutos de duración, tras lo cual la serie fue cancelada en 1998.



Dos para triunfar

Dos segmentos acompañaron a Dexter: Los Amigos de la Justicia (The Justice Friends) y Marque M para Mono (Dial M for Monkey). La primera era una inocente parodia de los superhéroes de Marvel, mientras que la otra -con su título referente a la película Dial M for Murder de Alfred Hitchcock- narraba las aventuras de un monito que vivía en el laboratorio pero que en realidad era un agente secreto.

En 1999, Tartakovsky fue seducido por la idea de revivir a Dexter, y lo hizo con el telefilme Dexter's Lab: Ego Trip pero luego se negó a producir más capítulos debido a que ya estaba encaminado en la realización de Samurai Jack. Lo mismo le ocurrió al resto del equipo: McCracken había convertido a las Chicas Superpoderosas (Powerpuff Girls) en super populares y Seth McFarlane probaba las mieles del éxito (y la censura) con Padre de Familia (Family Guy).

La tercera temporada de Dexter se estrenó en 2001, pero, al no contar con el atractivo de las dos primeras, terminó cancelada al finalizar la cuarta, el 21 de noviembre de 2003. Fueron en total 78 episodios y un telefilme, aunque también hubo tres videoclips de hip hop extraídos de la banda sonora de la serie: y Dexter's Rude Removal, un capítulo casi inédito dirigido al público adulto -con palabrotas incluidas- emitido solo en convenciones.

El futurista mundo de Jack

Hace mucho tiempo en una tierra distante, Yo, Aku, el amo de la oscuridad desencadené un mal indescriptible. Pero un tonto guerrero samurai que blande una espada mágica, decidió oponerse a mi. Antes de último golpe, abrí un portal en el tiempo y lo envié al futuro, donde mi maldad es la ley. Ahora, el tonto intenta volver al pasado y arrasar del futuro que soy yo, Aku.

Tras el espectacular éxito de El Laboratorio de Dexter y el pleno apogeo de Las Chicas Superpoderosas, Genndy Tartakovsky encaró un proyecto diferente. Lejos de quedarse en un lugar cómodo, el animador se propuso crear una serie de acción enfocada en la acción más que en los gags. Pero para hacerla completa, Tartakovsky decidió homenajear a todas las películas de samuráis que vio en su infancia y también a algunos comics, en especial al Ronin de Frank Miller. Tras mostrar el episodio piloto, las autoridades del Cartoon Network le encargaron 52 capítulos que comenzaron a transmitirse por ese canal el 10 de agosto de 2001, y algún tiempo después en Latinoamérica.

Samurai Jack sigue la historia de un joven príncipe del Japón feudal que se entrena durante toda su vida para enfrentarse al demonio Aku, el cual fue derrotado por su padre en el pasado. A su regreso, el príncipe enfrenta y derrota a Aku, pero cuando está por darle la estocada final, el demonio abre un portal y lo envía a futuro para enfrentarlo allí en mejores condiciones. De esta manera, el joven viaja a una tierra extraña para él donde se mezclan la magia y la ciencia, los extraterrestres se pasean por las calles y la suprema autoridad no es otro más que Aku. De ahí en más, el samurai, del que nunca se sabrá su verdadero nombre aunque adoptará el de Jack, intentará capítulo a capítulo acercarse más a su objetivo de encontrar un portal hacia el pasado para derrotar a su enemigo antes de que sea demasiado tarde.

CAMEOS COMIQUEROS

Tecnópolis

Además de la acción, ligeramente basada en el anime como para ambientar mejor la trama, Samurai Jack cuenta con un estilo visual que marcó un hito dentro de la producción de Tartakovsky y que continuó influenciando a sus colegas, como los de Dreamworks, que lo homenajearon en obras como la secuencia inicial de Kung Fu Panda o el corto La Leyenda del Dragón Rompehuesos que acompaña el DVD de Cómo entrenar tu Dragón.

Además, el alto grado de calidad otorgado a la serie le valió tres premios Emmy en la categoría Mejor Logro Individual en Animación, uno por Mejor Programa Animado y dos nominaciones más en diferentes años. La serie supo ganarse su legión de adeptos que incluía no solo niños sino también adultos, capturados por su cautivadora cinematografía y su alto grado de acción. Esto permitió que Samurai Jack tuviera un merchandising de lo más variado que incluyó su propia historieta y varios videojuegos que llenaban los bolsillos de la serie.

El 25 de septiembre de 2004 se emitió el último episodio de la serie pero esto no significó su cancelación ni mucho menos, ya que Tartakovsky anunció que algún día estrenaría una película [illegible] con la cual daría por finalizada la historia. En 2012, después de [illegible] la segunda temporada de la serie, el creador [illegible] comprometido con Warner pero el encargado de la película de Las Chicas Superpoderosas, [illegible] con este motivo. De esta manera, la serie permanece [illegible], aunque en los últimos tiempos [illegible] propuesta de Bad Robot, la productora de J.J. Abrams para retomar la película junto con la productora Frederator Films.

STAR WARS THE CLONE WARS

Una cosa lleva a la otra

Corría 2002 y George Lucas no lograba comprender cómo ese engendro tecnológico llamado Episodio II no había funcionado bien en la taquilla, luego de haber puesto toda la carne en el asador. Sin nadie que se animara a decirle que su película atrasaba 25 años, Lucas comenzó a buscar una alternativa para invitar a ver Episodio III a todos esos fanáticos que salieron horrorizados del cine. Fue entonces que descubrió (o alguien le señaló con el dedo) Samurai Jack y una idea se le vino a la cabeza: una serie animada de Las Guerras Clónicas, ese conflicto del que tanto se había hablado y poco mostrado.

Lucas contactó a Genndy Tartakovsky y juntos planificaron una serie de cortos de tres minutos que relatara los avatares de los personajes principales durante esa cruzada galáctica. De esta manera, a fines del 2003 (principios del 2004 en Latinoamérica), se estrenó en la pantalla de Cartoon Network –y en Star Wars.com- la primera temporada de La Guerra de las Galaxias: Las Guerras Clónicas, que constaba de 10 cortos. Poco después, ya en 2004, salieron al aire los otros 10 episodios a modo de segunda temporada. Cada uno de ellos relataba una instancia diferente de la guerra pero vistos de corrido parecía una película animada de una hora de duración. Ambas temporadas fueron editadas juntas en un solo DVD.

En esta primera etapa, Obi Wan Kenobi y Anakin eran asignados para liderar un asalto en el planeta Muunilist pero el joven padawan era emboscado por la guerrera Sith Asajj Ventress, enviada del Conde Dooku. Al mismo tiempo en que Anakin daba sus primeros pasos en el lado oscuro de la fuerza, Mace Windu enfrentaba solo a un escuadrón de droides, Kit Fisto tomaba por asalto el planeta Mon Calamari y Yoda y Padmé Amidala rescataban a Luminara Unduli y a Barriss Offee en el planeta Ulum.

La temporada terminaba con la presentación del temible General Grievous, un personaje que daría mucho que hablar entre los fanáticos.

Los Reyes del Sablazo

En la tercera etapa –que cuenta con cinco capítulos de entre 12 y 15 minutos estrenados poco antes del Episodio III-, Anakin es nombrado caballero, y junto a Obi Wan van en busca de una raza de guerreros conocidos como los Nelvaanians, que están siendo utilizados como conejillos de indias por la Federación. Al mismo tiempo, el General Grievous aprovecha el caos que impera en Coruscant para iniciar un asalto que culmina con la captura del Canciller Palpatine. Anakin logra liberar a los Nelvaanians pero sucumbe otra vez al lado oscuro y decide ir a Coruscant a recatar al Canciller junto con Obi Wan. De esta manera, la serie animada deja todo listo para el comienzo de la película que, por fortuna para los fanáticos, levantó bastante la puntería.

Tartakovski salió airoso de la terrible prueba que resultó ser la adaptación de un clásico como La Guerra de las Galaxias a la animación, algo que ya se había intentado en los años ´80 con las series Droid y Ewoks de Nelvana Limited.

Si en Samurai Jack el Tarta había dejado de lado el argumento a favor de la acción, en Las Guerras Clónicas la acción llevaba a los personajes al siguiente nivel, como un videojuego, donde un enemigo más jodido los esperaba para darles machaca. Y por supuesto, ante tamaña demostración de maestría, nadie se animó a criticar si quiera el diseño de personajes que utilizaban el mismo estilo que Jack.

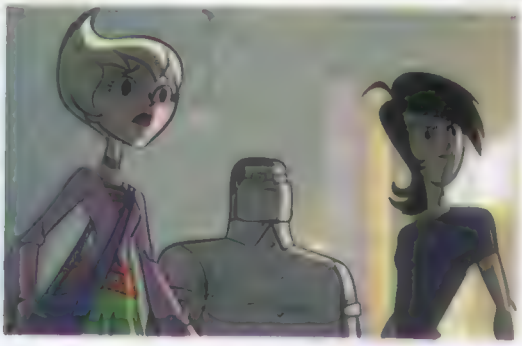
El cartoon de Las Guerras Clónicas supo instalarse en su tiempo como uno de los mejores productos surgidos de la franquicia de La Guerra de las Galaxias –tres premios Emmy y otras nominaciones justificaron esta elección de los televidentes- y Genndy T supo posicionarse como el nuevo Rey Midas de la animación y ni siquiera la nueva Guerras Clónicas, la que está hecha en CGI, le pudo hacer sombra.

SYM-BIONIC TITAN

Ya de Retro

Durante la década de 1970 y 1980, los televidentes occidentales fueron expuestos a una verdadera lluvia de series japonesas protagonizadas por robots gigantes y adolescentes rebeldes. Mazinger Z, Robotech, El Justiciero, Voltron; los exponentes de este género son casi ilimitados y de alguna manera, los niños de esa generación quedaron marcados de una u otra forma por su recuerdo. Genndy Tartakovsky fue uno de estos niños y por eso, cuando se propuso crear una nueva serie, decidió homenajear -como un Tarantino de la animación- a este tipo de productos. "Amamos tanto el género que queríamos hacer una (serie) nosotros. En los episodios de Dexter en los cuales aparecía un robot gigante, eso era más bien como un homenaje.Ahora lo intentamos hacer lo más copado posible", explica Tartakovsky. Sin embargo, para el lado humano de la historia, los creadores citan como referencia a las películas de John Hughes como Se Busca Novio (Sixteen Candles), El Club de los Cinco (The Breakfast Club) e incluso El Increíble Castillo Vagabundo (Hauru No Ugoku Shiro) de Hazao Miyazaki.

De esta manera surgió Sym-Bionic Titan, una suerte de serie de robots gigantes adaptada al siglo XXI, a la que Genndy le agregó algo de drama de escuela secundaria, algunos toques de humor y también ese dinamismo propio de sus creaciones. Para este nuevo emprendimiento, Tarta contó con la ayuda de su fiel amigo Paul Rudish, que lo viene acompañando en el plano creativo desde los tiempos del Laboratorio de Dexter, y Bryan Andrews que trabaja con él desde Samurai Jack.



La historia es simple: una nave proveniente del planeta Galaluna, aterriza en la Tierra, cerca del pueblo de Sherman. En su interior viajan, en categoría de refugiados interestelares, la princesa Ilana, su guardia personal Lance y el maravilloso Octus, una entidad cibernética que puede cambiar de forma a voluntad. El trío escapa de la persecución desatada por el malvado General Modula quien mantiene prisionero al rey de Galaluna y desea hacer lo mismo con la princesa a fin de evitar más intentos revolucionarios por parte del pueblo.

Modula ha tomado el poder de Galaluna con la ayuda de los Mutraddi, una raza extraterrestre compuesta por monstruos de todo tipo y color, algunos de los cuales ni siquiera son originarios del planeta Mutradd. El sangriento dictador decide entonces enviar un monstruo para que elimine a la princesa, algo que se repetirá una y otra vez hasta que triunfe o sea derrotado.

Sym-Bionic Squad

Apenas llegados a la Tierra, los protagonistas son atacados por el ansioso General Steel, el típico milico yanki que dispara primero y pregunta después, que desea capturarlos para estudiarlos y evitar una invasión extraterrestre que no es tal. Sin embargo, Steel no puede hacer nada cuando un extraño ser de nombre Solomon se hace presente en la escena y reclama la prioridad para operar en la zona de su grupo especial llamad G3 (Galactic Guardian Group). Los jóvenes alienígenas y su robot se establecen en un tranquilo suburbio de Sherman donde adquieren una amplia morada a la que convierten en su cuartel general.

En el entretiempo, tanto Ilana como Lance siente curiosidad por la sociedad de la que ahora formarán parte y entonces, tras ver en la televisión una típica novelita adolescente, se inscriben en la preparatoria local donde no demoran en hacerse populares. Pero mientras, los jovenzuelos se divierten en "la prepa", el primer monstruo enviado por Modula aterriza en la ciudad y comienza a destruirla en busca de sus presas. Octus reúne a sus protegidos y entre los tres forman una unidad simbiótica en la que Ilana aporta el corazón, Lance sus músculos y Octus el cerebro Este ser de enormes proporciones, más tarde llamado Titán por los medios de comunicación, se enfrenta con el monstruo y lo vence utilizando las habilidades combinadas de sus integrantes.

De esta manera, en todos los episodios se puede observar una mecánica semejante: los chicos tienen algún problema (en general algo personal entre ellos), llega el monstruo, hay machaca y luego, en el epílogo, sale a la luz algun secreto de esos que conforman la historia a largo plazo. La serie presenta un excelente ritmo narrativo donde la atención nunca decae, ni siquiera en los [illegible] porque los monstruos [illegible] de humor y de

referencias a otros exponentes del genero, algo que creadores se cuidan de incluir cada vez que pueden. Los personajes estan bien desarrollados y Tartakovsky hace referencia en que se tomo su tiempo para explayarse en el de Ilana ya que por primera vez tuvo que trabajar en un personaje femenino al que debia dotar de una fuerte personalidad.

Cancelator

Como casi todas las creaciones de Genndy, la cancelacion de la serie se produjo en el mejor momento de la misma: a mitad de la primera temporada. Los motivos de esta nueva decepcion tienen su explicacion en un pensamiento que debe asaltar las mentes de aquellos que prestan atencion a los detalles de la vida cotidiana: hay algo que esta funcionando mal. Y es que Sym-Bionic Titam, que tenia 20 episodios pautados, fue cancelada en el undecimo, no por bajo rating si no por su escaso potencial para vender juguetes.

Esto decepciono a Tartakovsky quien ya tenia listos para filmarse los nueve episodios restantes e incluso habia escrito el argumento de 10 episodios mas en caso de que le renovasen el contrato. Con toda justicia, los fanáticos de la serie comenzaron una campana en Internet para lograr el regreso del Titán a la pantalla, algo que parece mas que improbable, ya que Tartakovsky ha emigrado a Sony Pictures para hacerse cargo de la dirección de Hotel Transylvania.

Pero además de este proyecto, Tartakovsky esta dandole los toques finales una miniserie de Luke Cage que lleva ya varios anos escribiendo y dibujando. "Estoy muy cerca de terminarla -explica el creador-. Sé que el tema de la demora ha sido todo un problema pero siempre he tenido el sueno de hacer un comic para Marvel y ahora que tengo la oportunidad no la dejaré pasar". ☑

REFUGIADOS

Ilana: Es la princesa de Galaluna pero no por eso es una chica desvalida. Al llegar a la Tierra se siente fascinada por la sociedad norteamericana y desea conocer todo acerca de ella. Pero cuando las papas queman, es la primera en accionar su armadura personal para ir al combate junto a sus camaradas. En su tiempo libre planea como volver a su planeta y liberar a su padre de las garras del General Modula.

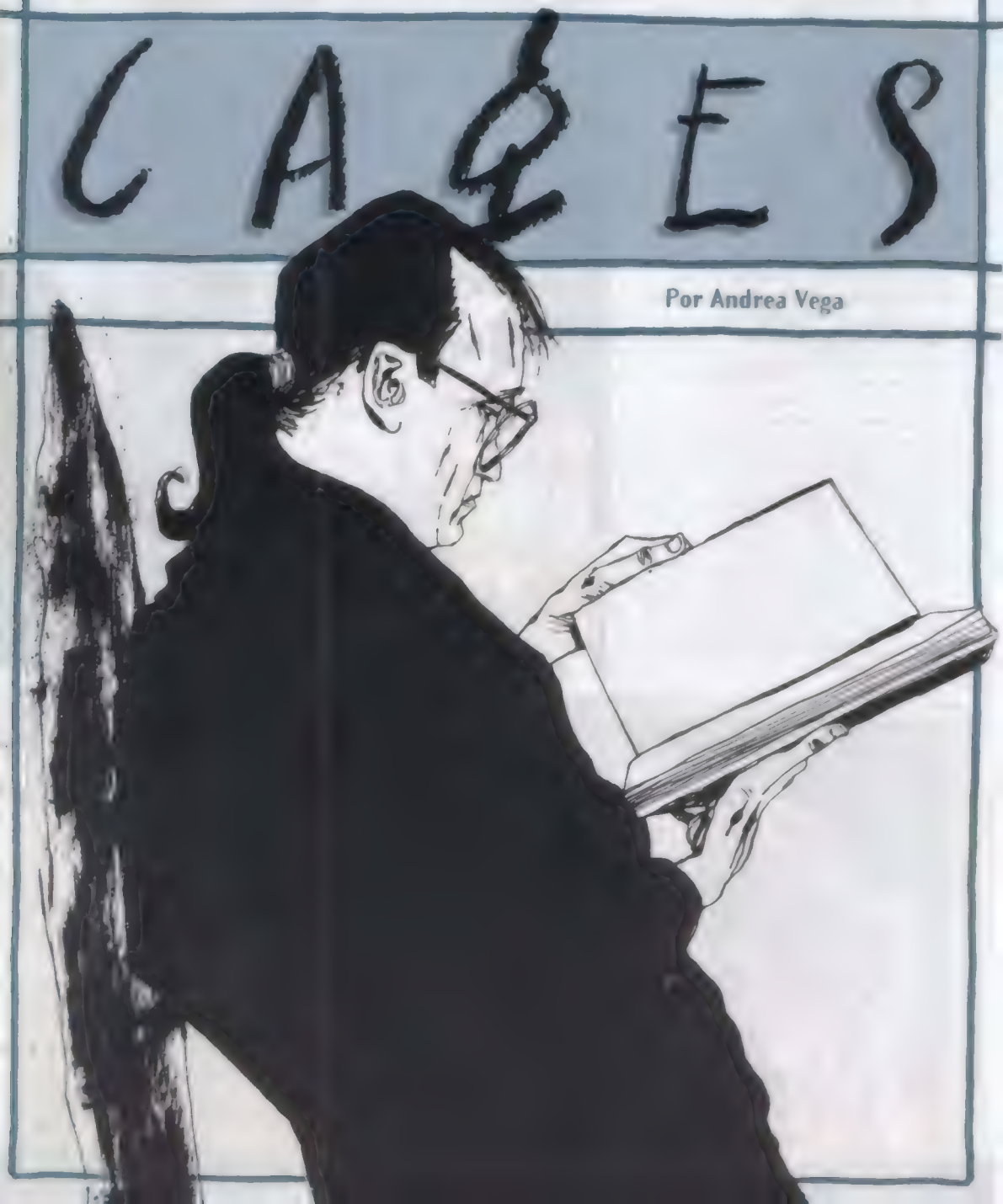
Cabo Lance: Se supone que el Rey de Galaluna eligio a Lance como guardia personal de su hija por el vinculo que lo unia al padre de este. De lo contrario no se entiende el por qué de la elección de un joven tan impulsivo y poco afecto al dialogo y al razonamiento. Sin embargo, Lance es el guardian perfecto que [illegible] le quita los ojos de encima a su protegida, vaya a saber [illegible].

Octus: Es un robot de gran complejidad que busca investigar a [illegible] nos mientras protege a la princesa (y a Lance) de los asesinos enviados por el General Modula. Para pasar desapercibido, Octus ha creado [illegible] holograficos: Papá Lunis, que utiliza mientras está en la casa con Ilana y Lance; y Newton (por Isaac Newton) [illegible] (nerd) mas a los ojos de lo chicos de la Sherman High School. Lo parado del caso es que con los dos disfraces, Octus tiene [illegible] evante con las terrqueas, un detalle que le ha hecho otorgar a la serie una recomendación para que sea vista por mayores de 13 anos.

El arte de Dave McKean es inmediatamente reconocible para cualquier lector de historieta. Probablemente sea más famoso por sus colaboraciones con Grant Morrison y Neil Gaiman (incluyendo las distintivas portadas de Sandman). Ha ilustrado libros infantiles y diseñado portadas de álbumes, e incluso ha llevado su estilo a la pantalla con su película Mirror Mask. Pero fue a comienzos de los '90 que McKean se convirtió en el artista y guionista de su obra cumbre, una novela gráfica acerca de artistas, dioses y el proceso llamada

CAGES

Por Andrea Vega



Lo primero que resulta sorprendente es que Cages haya estado fuera de imprenta durante tanto tiempo, especialmente si consideramos la cantidad de premios que cosechó en su momento. Los escasos ejemplares que se encontraban en tiendas online en general alcanzaban precios inaccesibles, por lo cual eran practicamente objetos para coleccionistas y forzaban a cualquiera que quisiera acercarse a esta obra a recurrir a los abominables scans. Afortunadamente, hoy está disponible de nuevo y a un precio accesible, en una edición publicada por Dark Horse en agosto de 2010.

Esta es una de esas obras que te vuelan la cabeza cuando finalmente tenés la oportunidad de leerla completa en una edición recopilatoria. Si tuviera que encarar la tarea de convertir a un escéptico a la idea de que la historieta también es literatura, Cages sin duda sería un buen punto para comenzar. No hay superheroes, ni trajes de colores, ni personajes cíclatos, ni villanos cuya existencia se centra en la dominación mundial. 20 años atrás, esto era suficiente para hacer que se destacara, pero hemos recorrido un largo camino desde entonces. McKean desafía a los lectores de una manera no demasiado frecuente en el arte secuencial, con más reminiscencias de la obra de García Márquez que la de Kirby o Miller, y su increíble capacidad artística se deja ver mucho más en este trabajo. Incluso después de varias lecturas, es imposible decir que se comprende absolutamente todo: de hecho, esa es una tarea que probablemente tomará muchísimo tiempo. Sin embargo, eso no significa que sea inaccesible. Hay una historia y un puñado de personajes lo suficientemente buenos como para persuadir al lector a continuar hasta el final, y un nivel de complejidad suficiente para hacer que regrese por más. Cages es una obra pensada para ser revisitada a lo largo de varias lecturas.

ORÍGENES E INFLUENCIAS

A pesar del éxito comercial de obras como Black Orchid y Arkham Asylum, McKean se sentía frustrado a nivel creativo. Entonces decidió intentar hacer algo en solitario, para ver qué pasaría. A medida que trabajaba en proyectos de otros autores, iba recopilando ideas para una colección de historias cortas. Pero había un detalle: todos los personajes parecían conocerse entre sí y parecían vivir en la misma ciudad, incluso en el mismo edificio, y todos vivían en una atmósfera inquietante, de modo que las historias terminaron por converger en una sola obra extensa.

También por aquel entonces comenzaba a surgir una nueva ola de independencia entre los ilustradores y guionistas que habían comenzado a trabajar en la década del '80. McKean era uno de los artistas que cuestionaban el tener que ceder los derechos, el control y gran parte de las ganancias de sus creaciones a las grandes compañías como DC o Marvel. Por otra parte, quería hacer algo más experimental, quizás demasiado para cualquiera de las grandes editoriales, y expandir su trabajo más allá del número habitual de páginas, lo suficiente para poder prestar más atención a cómo sus personajes se movían, hablaban y pensaban.

Así fue como nació el primer proyecto en el cual, además del arte, McKean tomaba las riendas del guión. Según el propio autor, la idea era hacer un cómic más conversacional, algo que retratara la vida interior de sus personajes. A grandes rasgos, el tema central es la naturaleza de la fe: no desde un sentido religioso, sino más bien tratando de explorar las razones por las cuales el ser humano cree en

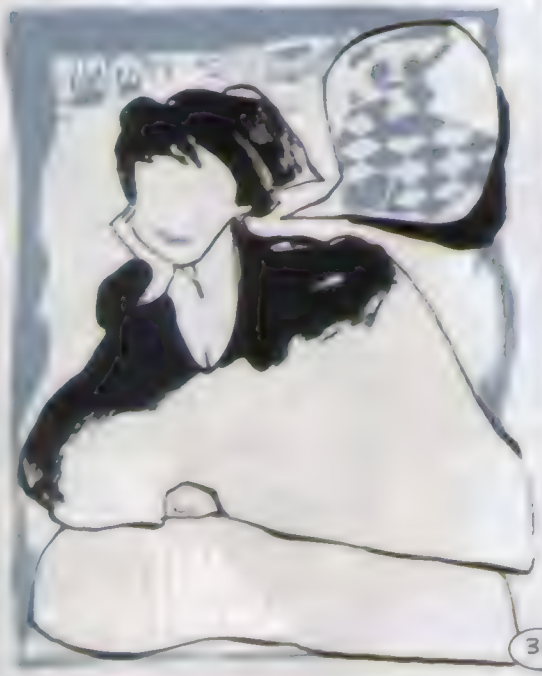
algo (o no), y los motivos que nos impulsan a levantarnos cada mañana y seguir peleándola. Otra de las ideas que se filtró en el guión es el impacto que causaba por entonces la sentencia de muerte emitida por fundamentalistas islámicos contra el escritor Salman Rushdie por considerar a su novela Los Versos Satánicos como una blasfemia contra el Islam, lo que forzó al autor a recluirse bajo la protección del gobierno y la policía británicos. McKean también quería presentar su propia definición de la fantasía, no aquella habitada por duendes y hobbits, sino el mundo de ensueño en el que se sumergen las personas a diario.

Al tratarse de un proyecto independiente, al cual le de-

dicaba el tiempo que le dejaban otros mas redituables, a McKean le tomaria alrededor de seis años completar la historia. De hecho, el mismo admitiria mas tarde que esa fue la unica vez que salio a festejar luego de concluir un proyecto). Los primeros numeros fueron publicados por el sello independiente Tundra; y cuando éste se hundió como consecuencia de numerosas deudas y malas decisiones editoriales (cuando Cages iba por el número 7), Kitchen Sink tomó la posta y los numeros restantes aparecieron bajo ese sello luego de una pausa considerable, hasta completar la serialización en 1996. Antes de la reedicion de Dark Horse se publicaron dos recopilatorios, uno por Kitchen Sink (1998) y el segundo por NBM Publishing (2002).

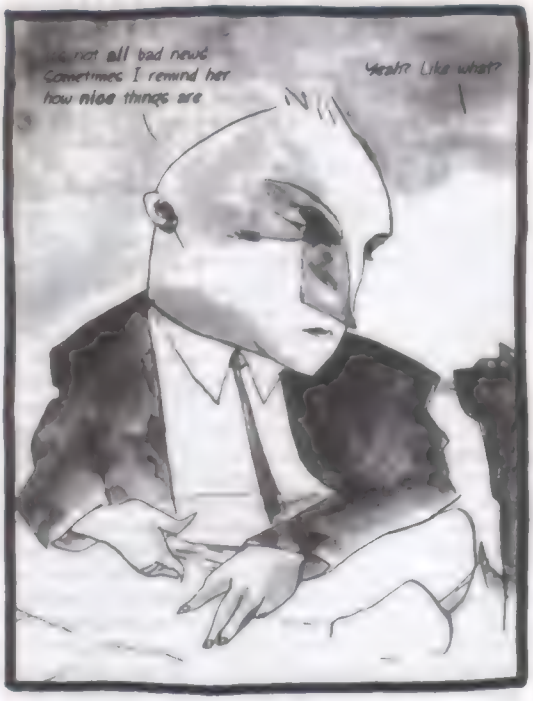
DE ARTISTAS Y JAULAS

Un pintor llamado Leo Sabarsky se muda a un edificio en algún rincon perdido de Londres en busca de inspiracion para su proxima obra. Pero el lugar donde se muda agrupa a una peculiar mezcla de personajes, cada uno con su propia historia, neurosis, y misterio. Dos de ellos tambien son artistas: Angel, un musico de jazz con delirios filosoficos que trabaja en un club local, cuyo estilo particular lo ha convertido en un paria entre los demas musicos; y Jonathan Rush, autor de una controvertida novela llamada Cages, una historia epica en la que presentaba cuestiones existenciales acerca de la condicion humana (aunque despues nos enteramos de que solamente trataba de expresar su propia condicion), la cual enfureció tanto a sus lectores que se vio forzado a recluirse. El elenco tambien incluye, entre otros personajes, a un gato que se pasea por los alrededores y funciona como un particular narrador en tercera persona, ya que podemos ver todo lo que el ve; una misteriosa mujer que se convertira en modelo para Leo, y un Dios que luce como un hombre de negocios de mediana edad.



A nivel superficial, la obra trata acerca de las vidas entrecruzadas de estos personajes, y podria decirse que el conflicto central se basa en como cada uno de ellos se libera de sus jaulas mentales: el pintor que es incapaz de expresarse a traves de su arte, el escritor que ofendió a otros sin intencion, la anciana incapaz de aceptar la ausencia de su marido, todos se encuentran atrapados en una situacion de la cual necesitan liberarse para continuar con sus vidas. Pero si todas estas historias se sienten algo inconexas entre si es, simplemente, porque la intencion es otra. La historia fluctua entre aquello que está arraigado en la realidad (aunque esa realidad resulte bastante cuestionable) y un estado de ensueño, semiconsciente, donde la poesia y el inconfundible estilo artistico de McKean se unen para hacer una gradual transicion de lo literal a lo alegorico, de lo real a lo surreal.

A primera vista, el aspecto que mas sorprende de esta obra es que, aparte de las portadas originales y alguna que otra pagina, está realizada casi completamente con pluma y tinta, con dibujos de trazo simple e irregular, en blanco y negro con ocasionales toques de azul, que por momentos se alejan del estilo tradicional del comic. El notorio cambio de estilo tiene su explicacion. McKean



estaba un poco desencantado con los comics pintados que había realizado hasta entonces porque pensaba que la narrativa perdía fluidez, de modo que buscó marcar una diferencia en Cages. El arte es tan simple como emotivo: aquí presta más atención a las sutilezas detrás de la comunicación entre las personas, cómo la gente habla y se mueve, al punto que sus personajes tienen un lenguaje corporal perfectamente coreografiado. Los cambios en el estilo de narración generalmente están acompañados por un cambio en el estilo artístico, y es ahí cuando su experimentación visual sirve a los propósitos del guión. Como ejemplo está una de las mejores escenas que se haya visto en una historieta: un hombre y una mujer están conociéndose en un bar, y a medida que se sumergen más y más en su conversación, el arte cambia los paneles y diálogos convencionales por una representación abstracta de la música de fondo. Podemos imaginar lo que están diciendo, pero no hacen falta las palabras específicas. El arte refleja perfectamente la idea de perderse en el momento y la idea de una conversación sin tener que deletrearlo completamente. Eso es simplemente brillante, y en esos interludios donde McKean recurre a la pintura, los montajes fotográficos, las imágenes abstractas o los colores, el efecto es realmente fascinante, incluso cuando la historia se debilita o se pierde en meditaciones filosóficas.

MOLDEAR UNA OBRA DE ARTE

McKean planeó la obra completa desde el principio, pero también se permitió a sí mismo experimentar a medida que pasaba de una sección de la historia a otra. Solamente algunas escenas cambiaron radicalmente al momento de escribirlas, cuando ideas mejores o más concisas surgieron, o cuando el autor sentía que los personajes actuarían de forma diferente gracias al conocimiento que tenía de ellos a esa altura. Y claramente nos encontramos ante el trabajo de alguien que entiende el medio en el cual trabaja: el arte y la historia funcionan juntos en perfecta sincronía. Pero las obras maestras nunca pueden ser descriptas adecuadamente en pocas palabras ni reducidas a un concepto simple. Cages abarca tantas cosas en sus casi 500 páginas que el lector no puede limitarse a la historia de un artista joven que se presenta en la superficie. Por supuesto, no se trata de una obra que cualquier lector será capaz de disfrutar; requiere una importante inversión de tiempo para leer y contemplar y, probablemente, leer y contemplar de nuevo. El argumento es prácticamente inexistente, casi una excusa, y sirve más como un medio para intentar comprender el proceso detrás de la creatividad y la reacción que tiene la gente que rodea a los artistas hacia ese proceso.

Probablemente una de las decisiones más arriesgadas haya sido comenzar la obra con una prosa de considerable extensión, que presenta una serie de mitos acerca de la creación; estos son mitos que jamás encontraremos en ningún libro de folklore, pero que de todos modos resultan familiares. De inmediato se vuelve evidente que algo más grande se está tejiendo detrás de la historia de un pintor con bloqueo creativo. Al presentar una serie de historias entrelazadas acerca del arte, la creatividad, y el precio que uno paga por ello, McKean sugiere que es en el acto de la creación artística que el ser humano se acerca a lo divino, y es ahí cuando la obra se convierte en un todo cohesivo, en algo más que la suma de sus partes. Pero, para alivio del lector, no todo es serio y profundo, porque el mordaz sentido del humor del autor es una presencia constante, y provee un muy necesario contrapunto a lo ambicioso del guión.

Todavía me asombra la calidad de esta obra, y no queda más que recomendarla sin reservas. Los diálogos son grandiosos, los personajes se sienten muy reales, contiene escenas muy bien logradas, y el arte es simplemente impactante. Como dato extra, hace un par de años McKean publicaba en su Twitter que habían comenzado las negociaciones para llevar Cages a la gran pantalla, proyecto en el cual él se encargaría de la adaptación y dirección. Resulta difícil imaginar cómo podrían condensarse 500 páginas en dos horas de largometraje, pero hasta ahora no parece haber más novedades al respecto. ☑

MAESTRO DE MAESTROS, INNOVADOR Y REVOLUCIONARIO EN SUS COMIENZOS, EL PADRE DEL GEKIGA ES SINONIMO DE HISTORIAS FUERTES, REALISTAS, CRUDAS Y A VECES DESGARRADORAS. CASI "DE MODA" DESPUES DE SU MONUMENTAL OBRA AUTOBIOGRAFICA, A LOS 76 AÑOS GOZA DE CADA VEZ MAS ADEPTOS Y DE APENAS UN CACHITO DEL INFINITO RECONOCIMIENTO QUE SE MERECE. SI NO LO CONOCIAS, VENI QUE TE PRESENTAMOS A

YOSHIHIRO TATSUMI

POR

FEDERICO VELASCO

UN INDISCUTIBLE

De la infinidad de autores que tiene la historieta mundial hay un selecto grupo que uno da por sentado que "los que conocemos todos" (no hay que confundir con "los que conocen todos" que son otros). Es decir, esos autores que por ahí alguien no leyó pero si es "del palo" seguro los escuchó nombrar. En la lista podrían entrar Pratt, Breccia, Oesterheld, Moebius, Manara, Kirby, Stan Lee, Alan Moore, Tezuka, Toriyama, etc. Y para mi, sin dudas, estaba Tatsumi en ese grupo, y digo "para mí", porque me equivoqué. Investigando para esta nota, descubrí que a pesar de sus méritos Tatsumi, es bastante poco reconocido incluso en Japón, donde también es un autor minoritario, aunque esto se empezó a revertir a partir de la publicación de Gekiga Hyōryu ("A Drifting Life" o "Una vida errante" según la edición) que lo hizo merecedor de unos cuantos galardones, entre los que podemos destacar el premio cultural Tezuka de 2009, y dos premios Eisner en las categorías Best Reality-Based Work, Best U.S. Edition of International Material - Asia. Además de sus participaciones en el festival de Angulema, el de La Coruña y la Comic Con de San Diego, que lo volvieron a poner dentro del radar de los lectores.

¿Qué hace tan importante a Tatsumi? Por ahí alcanzaría decir con que fue el primer autor japonés en ser editado en castellano con una cierta regularidad, a principios de los '80 en las páginas de El Víbora. Así fue como obtuvo su primer tomo recopilatorio en 1984 (Qué triste es la vida y otras historia - La Cúpula). Mientras que en EE.UU. Catalan Communications publicaba en 1988 Good-Bye and other stories, un tomo recopilatorio de historias cortas que se realizó sin el consentimiento del autor, quien se enteró del mismo muchísimos años después.

Pero el verdadero mérito de Tatsumi, lo que lo asciende al Olimpo del Noveno Arte, es ser el padre del gekiga, ese estilo narrativo mas oscuro, mas realista y claramente orientado a los adultos, pensado casi como una contra corriente al movimiento del manga "para todo público" encabezado por Osamu Tezuka. A ver: el gekiga no es un género, tampoco es un formato; podríamos llegar a decir que se trata de un movimiento (similar al underground de Crumb) que surgió como oposición al mainstream de ese entonces. Pero también podemos tomarlo como una simple manera de denominarlo para separarse del manga, que se consideraba para chicos, en una maniobra comparable a lo que hizo Will Eisner al acuñar el término "novela gráfica" para su trabajo y diferenciarlo de los comics que había por ese entonces. Esa sola [illegible] fue suficiente para ponerlo [illegible] como un genio vanguardista que se lanzó por [illegible] a triunfar en un mercado que era [illegible]. Pero además de todo esto, [illegible] sino que cuando experimenta con los géneros, más que nada en sus comienzos, también persigue historias de alto calibre. Así que hablar de Tatsumi es hablar de [illegible] de la vida y [illegible] de este genio indiscutido del Noveno Arte.

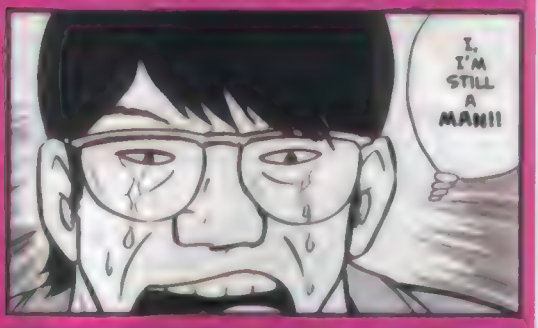
DIBUJARSE LA VIDA

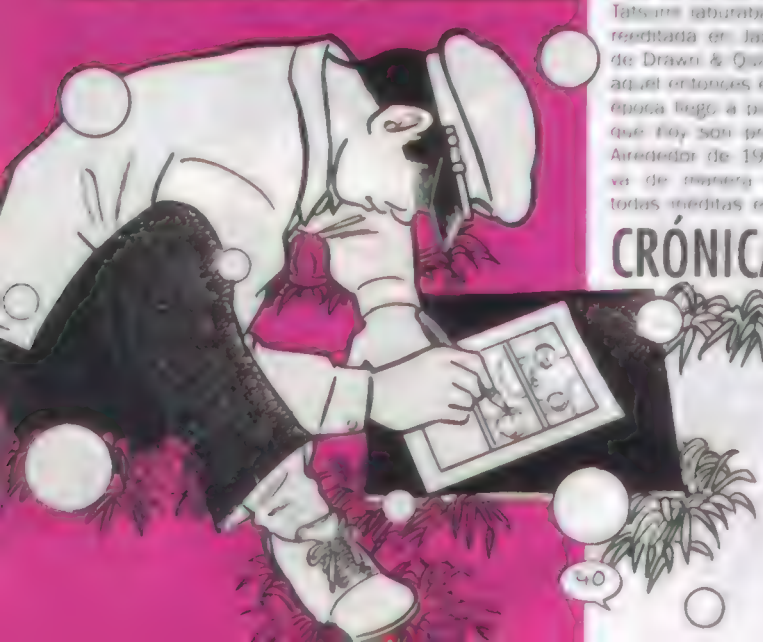
Nacido en Osaka en 1935, Yoshihiro Tatsumi arranco en el manga desde muy chico, mandando historietas comicas de 4 cuadros a distintos concursos que tenian como premio la publicación y el pago de la misma. Tras fracasar en varias oportunidades, y al ver como su hermano (hoy conocido como Shoichi Sakurai) se hacia del primer puesto con regularidad, se dio cuenta de que tenia que dedicarse a historias mas largas tratando de seguir los pasos de Osamu Tezuka, cuyo trabajo admiraba. Pero enfrascarse en esa tarea no era fácil, y después de un tiempo volvio a insistir con las tiras humoristicas, consiguiendo esta vez hacerse con varios premios e iniciar su camino en la publicacion, lo que lo llevo a convertirse en una de las nuevas promesas del manga y eventualmente a conocer a su idolo, el mismisimo Tezuka. Ese del que renegaria unos 5 anos mas tarde cuando se decidiera a inventar el gekiga. Pero para serles sinceros y antes de seguir avanzando en la evolución de Tatsumi como autor, sus primeros pasos en el gekiga y demas, lo mejor que puedo hacer es recomendarles a todos que lean "A Drifting Life" que sin dudas va a ser una experiencia mucho mas enriquecedora que cualquier cosa que pueda yo ofrecer en esta nota. Y ya que la menciono, es una buena manera de empezar a repasar la carrera del maestro. Si bien estamos hablando de uno de sus ultimos trabajos es el que, como decia mas arriba, lo volvio a poner en el radar de los lectores. Esta obra publicada entre 1995 y 2006 en Japón, tenia la particularidad de ser serializada en el catalogo de la tienda Mandarake, una franquicia dedicada a la compra venta de mangas antiguos, para despues ser recopilada en 2 tomos que aparecieron en 2008, para conmemorar los 50 años de la aparición del termino "gekiga". Durante 2009 la obra se editó en ingles por la editorial canadiense Drawn & Quarterly y en español por Astiberri.

¿Que se puede decir de estas más de 800 páginas? Para empezar, que es una excelente manera de entender el panorama del manga de posguerra desde el punto de vista de uno de sus protagonistas, que arranca el relato como un fan dispuesto a dedicarse a eso y termina convirtido en el referente de una nueva corriente, y todo eso en apenas 15 años, que son los que más o menos abarca el relato.

Igual queda claro que Tatsumi no se conforma con contar su historia, o la historia del gekiga, sino que ademas relata la actualidad japonesa de esa epoca, mostrando cosas como el fin de la guerra, la primera Miss Universo Japonesa, la llegada a Japon de la Coca-Cola, entre muchisimas otras cosas que nos dan un pantallazo de lo que acontecia en la tierra del Sol Naciente al tiempo que Tatsumi evolucionaba como autor.

Sin dudas estamos ante el trabajo mas importante del autor, su obra maestra, la que sin dudas le asegura su lugar en el olimpo comiquero (si no lo tenia ganado de antes), de lectura obligatoria para cualquiera que se diga fan de las vinetas, ya que ver la industria desde adentro y encima prácticamente en sus genesis es una experiencia increible, que en este caso es relatada de primera mano por un autor talentosisimo.





TORMENTA DE TALENTO

Por desgracia, mi limitación al no leer en japonés reduce mi contacto con la obra de Tatsumi a lo que se encuentra editado en Occidente, que es una porción pequeñísima de la producción de este monstruo, si bien podría tomarse también como la más significativa. Aparte de la investigación pertinente para la nota, se desprende de que por más que supiera japonés, la mayoría de las obras del maestro fueron realizadas en la época de las casas de alquiler y no fueron reeditadas, por lo que son muy difíciles de adquirir incluso en el Japón. Estamos hablando de su enorme producción previa a finales de los 60, principios de los 70 que es cuando empieza a publicar mayoritariamente sus historias cortas, muchas de las cuales se pueden ver en los diversos tomos que hay editados tanto en castellano como en inglés. Y como no podía ser de otra manera empezamos por el final, ya que la última obra editada en EEUU el año pasado, es a su vez el trabajo más antiguo del maestro. Black Blizzard to Kuroi Fubuki, es uno de los primeros trabajos catalogados como gekiga, y fue realizado en 1956. Estamos ante una obra de un poco más de 100 páginas, que relata la historia de un joven pianista que es encarcelado por error, y cuando lo están trasladando en tren, una avalancha lo descarrila y se ve obligado a escapar ya que se encuentra esposado a un criminal que no piensa desaprovechar la oportunidad que tiene delante. La historia se centra en los pormenores de los protagonistas, al tratar de sobrevivir a los rigores de la tormenta y el vínculo que se forja entre ellos a pesar de las diferencias. Si bien la obra se encuentra lejos del Tatsumi mucho más maduro de las historias cortas de los 70, es un trabajo que leído en contraposición con otras obras de la época como puede ser Astroboy, por poner un ejemplo de fácil acceso, demuestra que claramente estábamos ante un tipo luchando por hacer otra cosa, desde lo gráfico, lo narrativo, lo estético, incluso lo temático. La historia es un thriller hecho y derecho, fuertemente influenciado por el cine de la época, que si bien tiene algunos detalles que desentonan, más que nada en lo forzoso del cliffhanger en contrapunto a la historia pedida que narra, es algo bastante característico del manga de aquel entonces. Esta es de las pocas mismas obras de la época en que Tatsumi laburaba para los mangas de alquiler que fue reeditada en Japón, y luego recuperada por la gente de Drawn & Quarterly, ya que la forma de trabajar por aquel entonces era muy desordenada y caótica. En esa época llegó a publicar alrededor de 20 páginas cosas que hoy son prácticamente imposibles de conseguir. Alrededor de 1974 volvería a publicarse obras largas ya de manera serializada, pero estas obras estarían todas medidas en otro idioma que no sea el original.

CRÓNICAS URBANAS

Así llegamos a nuestros días con la obra más conocida de Tatsumi, las historias cortas que comienza a producir a finales de los 60, sobre sus propias pasiones. "porque no era muy popular nadie se atrevía a publicarlo más de unas pocas páginas", motivo por el cual las historias salían en libros revestidas de diferentes estructuras se engarza dentro de contenedor. De este período existen en castellano.

UNA VIDA DE PELICULA

El 23 de Junio, con 84 años y un montón de problemas de salud, nos dejó uno de los mejores dibujantes de todos los tiempos. Perteneció a la generación que se consideraba, más que artista, labrante del dibujo. Pero su estilo inconfundible y su talento incomparable hicieron que, tarde o temprano, fuera reconocido como un maestro de maestros. Vamos a repasar sisto décadas de historieta norteamericana de la mano del glorioso

GENE COLAN

por Andrés Accorsi

De la guerra al tablero

Eugene Jules Colan nació el 1 de Septiembre de 1926 en la ciudad de New York, más precisamente en el Bronx, hijo de padres anticuarios. Se dice que dibujaba desde los tres años y que nunca dudó de que su vocación era dibujar historietas. Ni bien terminó la secundaria, fue a estudiar dibujo al Art Students League, con el sueño de abrazar la profesión de sus ídolos, Milton Caniff, Syd Shores y Coulton Waugh.

Sus primeros trabajos profesionales fueron en la editorial Fiction House, que allá por 1944 publicaba la revista Wings Comics. Ahí Colan hizo sus primeras ilustraciones e incluso su primera historieta, las siete páginas de "Clipper Kirk", una historieta bélica que vio la luz en Enero de 1945. Pero para el joven Colan, esto era un laburito de verano, algo con qué entrenarse hasta el momento de ingresar en el servicio militar. Ni bien tuvo edad suficiente, entró a los Army Air Corps, y recibió entrenamiento en Mississippi, justo cuando la Segunda Guerra Mundial llegaba a su fin. Ahí lo mandaron a integrar las tropas de ocupación en Filipinas, donde Colan consiguió (además de un ascenso) un trabajo de dibujante en un diario de Manila.

Pero para 1946 ya estaba de vuelta en New York, en la casita de sus viejos, con ganas de volver a dibujar historietas. Llevó sus muestras a la editorial Timely (antecesora de lo que hoy es Marvel) y fue aceptado de inmediato. Así nace su larga amistad con Stan Lee, por entonces un nene de 18 años que escribía y coordinaba varias revistas para Timely. Los primeros trabajos de Colan se publican en las revistas Lawbreakers

Always Lose y All-True Crime y eran historias de crimen común, porque para 1946 los superhéroes ya estaban en marcado declive. En Timely, Colan también tiene la posibilidad de trabajar codo a codo con su admirado Syd Shores, que era director de arte. Y además fue contratado como parte del staff fijo de la editorial, o sea que cobraba un sueldo fijo, no por cada historieta que entregaba.

De Timely a DC

En 1948, uno de los clásicos sacudones de la industria del comic yanki dejó en la calle a practicamente todo el personal de la Timely y Colan no fue la excepción. Pero enseguida consiguió entrar como freelancer a DC, donde se inicia su etapa de consolidación, en la que desarrolla su personal estilo y en la que demuestra su increible versatilidad para dibujar bien cualquier tipo de historieta.

Sus primeros años en DC los pasa en las revistas bélicas, donde sorprende con su pasión por la documentación en All-American Men at War, Captain Storm y la serie mas clasica, Our Army at War. Entre 1954 y 1957, incursiona con éxito en el [illegible] donde dibuja la serie del famoso vaquero Hopalong Cassidy. Como la cara del personaje se tenía que parecer a la del actor, Colan desarrolló la costumbre de dibujar mientras veía películas en un proyector de 16 mm., lo cual le permitió darle una impronta cinematográfica a su narrativa, pero le trajo sus primeras complicaciones con la vista. Y a principios de los '60, el idolo trabajaba en los comics románticos de la DC. Los únicos personajes más o menos conocidos en los que metió mano en esta primera etapa en DC fueron los Sea Devils, a los que dibujó en algún numerito de la revista Showcase, allá por el '59.

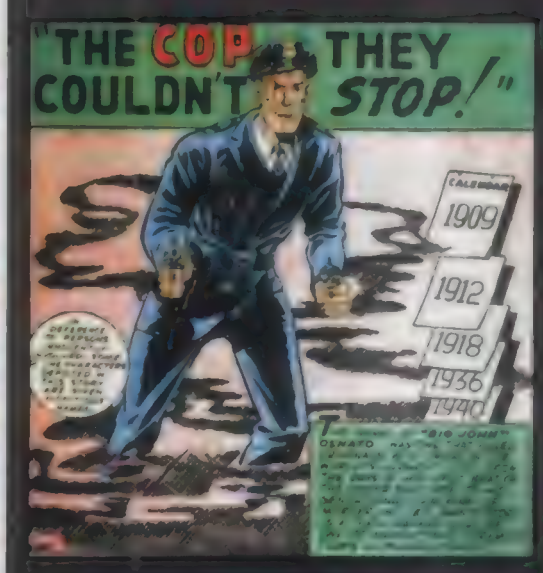
Pero a Colan le gustaba sobre todo la temática bélica y así fue como, cuando Timely resurgió convertida en Atlas, volvió a colaborar con su amigo Stan Lee en revistas como Battle Action, Battle Ground, Battlefront, G.I. Tales, Marines in Battle, Navy Combat y Navy Tales.

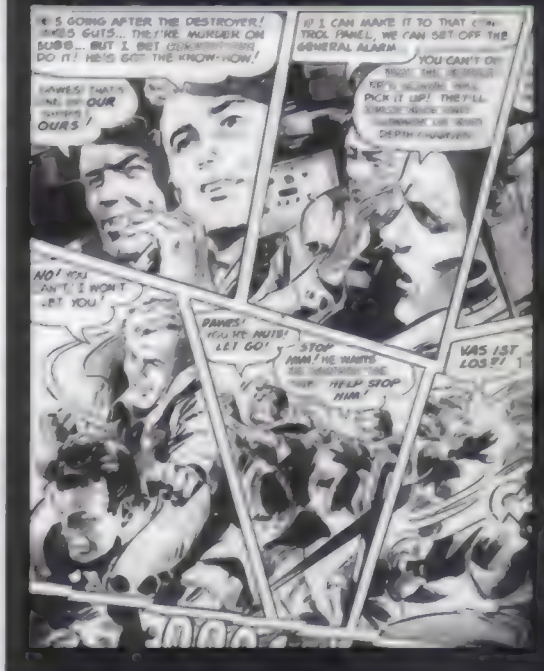
Por supuesto, saltó de la emoción cuando en 1965 lo convocó Archie Goodwin para la efímera pero majestuosa antología Blazing Combat (editada por Warren), donde Colan integró un staff de primerísimas figuras en el que también estaban Frank Frazetta, Wally Wood, John Severin, Russ Heath y Alex Toth. Nunca en la historia volvió a publicarse en EEUU una revista de historieta bélica de la calidad de Blazing Combat, que injustamente duró apenas cuatro números.

Del amor a la tumba

En los '60, el título más importante del género romántico era Young Romance, una de las tantas revistas nacidas en otra editorial mas chica y comprada por DC para reforzar su liderazgo en el mercado. Young Romance tenía en cada número varias historietas de 8 páginas y como en esa época no había créditos, no se sabe quienes eran los guionistas de la mayoría de ellas. Pero los dibujantes sí, porque los estilos son muy reconocibles. Ahí estaban Mike Sekowsky (el primer dibujante de la Liga de la Justicia), John Romita (otro amigo de la juventud de Stan Lee, que en Atlas dibujaba sobre todo westerns) y el gran Gene Colan.

Pero después del '66, a Marvel le empezó a ir demasiado bien y Lee decidió ampliar su cantidad de revistas y su equipo de dibujantes. Con la excusa de "recuperar a viejos amigos y colaboradores de Atlas", convocó a Romita y a Colan para que se unieran a la Casa de las Ideas. En aquel entonces, el control de los coordinadores era sumamente férreo, y los dibujantes




I'M GOING AFTER THE DESTROYER! HE'S GUTS... THEY'RE MURDER ON SUBS... BUT I BET
DO IT! HE'S GOT THE KNOW-HOW!
IF I CAN MAKE IT TO THAT CON-TROL PANEL, WE CAN SET OFF THE GENERAL ALARM
YOU CAN'T DO
PICK IT UP! THEY'LL
DAMES! THAT'S
OUR
OURS!
NO! YOU AIN'T! I WON'T LET YOU!
DAMES! YOU'RE NUTS! LET GO!
STOP HIM! HE WANTS
HELP STOP HIM!
VAS IST LOS?!

eran casi propiedad exclusiva de los mismos. "Robarle" un dibujante a otro coordinador significaba un kilombo mayusculo, incluso para el dibujante, que si se cambiaba de vereda "se quemaba" con los coordinadores de la editorial a la que "traicionaba". Colan se pasó de listo y empezó a publicar en Marvel -en el segmento de Sub-Mariner en Tales to Astonish- con el seudónimo de "Adam Austin", como si los coordinadores de DC fueran idiotas y no pudieran reconocer su estilo a cinco cuadras.

A Stan le encantó la forma en la que Gene se adaptaba a su sistema de trabajo (el metodo Marvel, a años luz del sistema que usaba DC) y como se desenvolvía en el genero superheroico, algo nuevo para su viejo amigo. O sea que, cuando en DC le sacaron tarjeta amarilla, Lee le ofreció mejores condiciones de trabajo, y Colan abandonó formalmente los comics romanticos de DC para

pasarse a las huestes del Universo Marvel. Enseguida pasó por Iron Man, Captain America, Doctor Strange y sobre todo Daredevil, el título en el que más a gusto se sintió y en el que se quedó casi 80 números consecutivos. La dupla Lee Colan dio excelentes resultados, sobre todo en Captain America donde -entre muchas otras cosas- crearon a Falcon, uno de los primeros superheroes negros (nº117, Sept. 1969). En Daredevil, estuvieron juntos muchísimos números y crearon, además de varios villanos importantes, la maravillosa historia titulada "Brother, Take My Hand" (nº47, Dic. 1968), en la que también uno de los protagonistas es negro.

En el '67, Colan y Lee colaboraron en la creación del Captain Marvel (luego Mar-Vell), que debutó con éxito en el nº12 de Marvel Super Heroes, pero le fue mal cuando lo lanzaron en su propia revista, escrita por Roy Thomas. También en Marvel Super Heroes, pero seis números después, Colan co-creó a los Guardians of the Galaxy, junto a Arnold Drake, otro exiliado de DC. Lo mejor de la dupla Colan-Thomas se vio sin duda en las páginas de Doctor Strange, un comic por momentos oscuro y por momentos lisérgico (de hecho, Colan admitió que tomaba drogas para que se le ocurrieran ideas gráficas para la serie), que se pasaba un poco de vanguardista y por eso no pegó mucho entre los fans. Para fines del '69, lo habían cancelado.

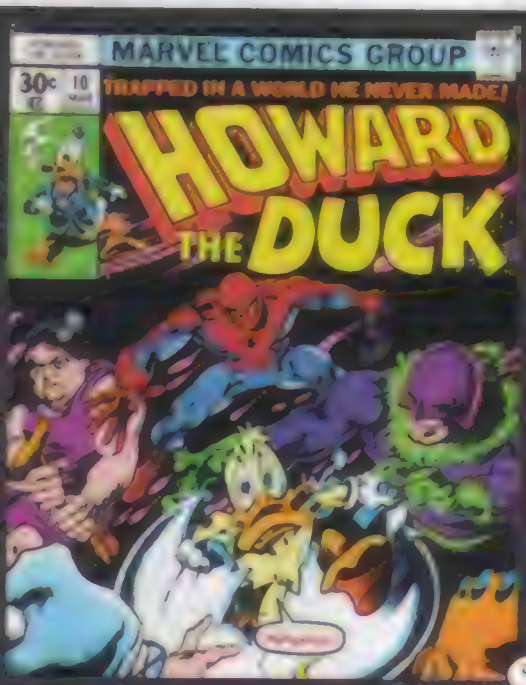
Gracias a su velocidad con el lápiz, Colan dibujaba muchas series por mes, pero con mucho cuidado por la calidad. Junto a John Buscema, Sal Buscema, Herb Trimpe y algún otro, eran considerados los "workhorses" de Marvel, los tipos que salvaban las papas cada vez que otro dibujante no llegaba, y en los que confiaban plenamente. Y así fue durante toda la década del '70. Incluso cuando, a partir de 1972, Colan le hincó los colmillos a la que sería su obra maestra: Tomb of Dracula

El pato y el Vampiro

Al bien Colan se entero de que Marvel planeaba publicar un comic de Dracula, empezo a presionar a Stan Lee para dibujarlo. Stan se lo habia prometido a Bill Everett pero Colan insistio llevo muestras de un Dracula esqueletico, parecido a Jack Palance, y Lee termino por rendirse ante la calidad del viejo Gene. Tomb of Dracula tuvo varios guionistas menores y efimeros, pero en el #17 se forma el equipo que se quedará hasta el final: Colan, el guionista Marv Wolfman y el entintador Tom Palmer. De ahí saldrá uno de los mejores comics de la década del 70, resistido por los organismos censores, pero amado por los fans que querían ver a Vlad Tepes seducir chicas, morderlas, chuparles la sangre y frustrar los planes de "los buenos" que trataban de liquidarlo. En esta serie hizo su debut el famoso cazavampiros Blade luego protagonista de varias películas y comics, y de ella también salieron varias revistas en blanco y negro, destinadas de una al lector adulto, en las que Wolfman y Colan tuvieron poca participación.

Junto a otro guionista en boga a fines de los 70, el prolífico Len Wein, Colan creó a Brother Voodoo, otro personaje negro y relacionado con el misterismo. Esto sucedió en 1973, en la revista Strange Tales, y pasó relativamente desapercibido. El otro comic impactante que tuvo el sello de Colan fue Howard the Duck, la revista ultrarara y polémica serie de sátira social escrita por Steve Gerber, de la que Colan fue el principal dibujante tanto en el comic-book a color como en la revista en blanco y negro, como en los seis primeros meses de la tira para diarios.

Tanto Howard the Duck como Tomb of Dracula merecen sus propias notas, pero digamos que en los finales de ambas tuvo que ver la mano de Jim Shooter, jefe de coordinadores de Marvel que no veía con buenos ojos que los autores experimentaran o se las dieran de artistas. Cansados de Shooter, muchos autores se fueron de Marvel a DC entre el 79 y el 85, y Colan no fue la excepción: se fue en el 81, no sin antes volver a mojar en Dr. Strange, Daredevil y Avengers. Era el fin de la etapa más prolífica y exitosa de su carrera.



10 años movidos

Después de muchos años sin moverse de Marvel, el maestro se pasó la década del '80 peregrinando entre varias editoriales. Su primer trabajo post Marvel fue en Eclipse, junto a Steve Gerber: era la novela gráfica Stewart the Rat, una especie de remake de Howard the Duck, pero con muchas de las cosas que Marvel no les dejaba meter en esa serie. En esta misma editorial, Colan formaría equipo con Don McGregor (otro ex Marvel), para realizar la breve Ragamuffins y la interesante novela gráfica Detectives Inc.: A Terror Of Dying Dreams (1985), donde el estilo del procer se luce a full.

Pero el volumen grosso de la producción ochentosa de Colan está en DC: ahí dibuja unos pocos números de Wonder Woman (con Roy Thomas), muchos de Batman y Detective (con Gerry Conway y Doug Moench), los 12 números de Jemm, Son of Saturn (con Greg Potter), los 12 de Severblade (con Cary Bates), los 6 primeros del Spectre (de nuevo con Moench) y su obra más recordada: los 14 números de Night Force, de nuevo junto a Marv Wolfman, aunque lejos de la chapa de Tomb of Dracula. Y por supuesto, numeritos de relleno y algunas bizarreadas (ver recuadro). Lo más atractivo son las dos miniseries de Nathaniel Dusk, un comic 100% hard boiled, escrito por McGregor y reproducido de los originales de Colan realizados en grafitos y acuarelas.

En el '89, y ya sin Shooter al frente, el maestro vuelve a Marvel, donde vuelve a trabajar con el verborrágico McGregor esta vez en una extensa serie de Black Panther para la antología Marvel Comics Presents. Ojalá Marvel la recopile en libro, porque era grossa de verdad.

20 años para atrás

A partir de los '90, la producción de Colan decrece mucho en cantidad: los problemas en la vista le impiden mantener su habitual ritmo, aunque conserva casi intacta su calidad. Su primer trabajo importante de la década es en el sello Epic de Marvel, donde se reúne con Wolfman para una impactante secuela de Tomb of Dracula, ahora ya a salvo de la censura y con más gore y más sexo que nunca. A mediados de los '90 dibujó otra tandita de episodios de Daredevil, y en el '98 un especial de Blade: Crescent City Blues, todo con guiones abominables. A Marvel volverá ya muy viejito, en 2007, donde dibujará unas pocas páginas de Blade y otro puñadito de páginas de Daredevil. En esa editorial se publicará su última (y excelente) historieta, la que dibujó para el nº 601 de Captain America (Sept. 2009), con un gran guión de Ed Brubaker.

Desde 1997 se lo vio también por los pagos de Dark Horse, donde dibujó la miniserie Predator: Hell & Hot Water (1997, guión de Mark Schultz) y relatos cortos en Aliens, Buffy the Vampire Slayer y Hellboy's Weird Tales. Su obra más importante acá fue The Curse of Dracula (1998), un nuevo regreso a los mitos del famoso chupasangre (de nuevo junto a Wolfman), pero totalmente aggiornado.

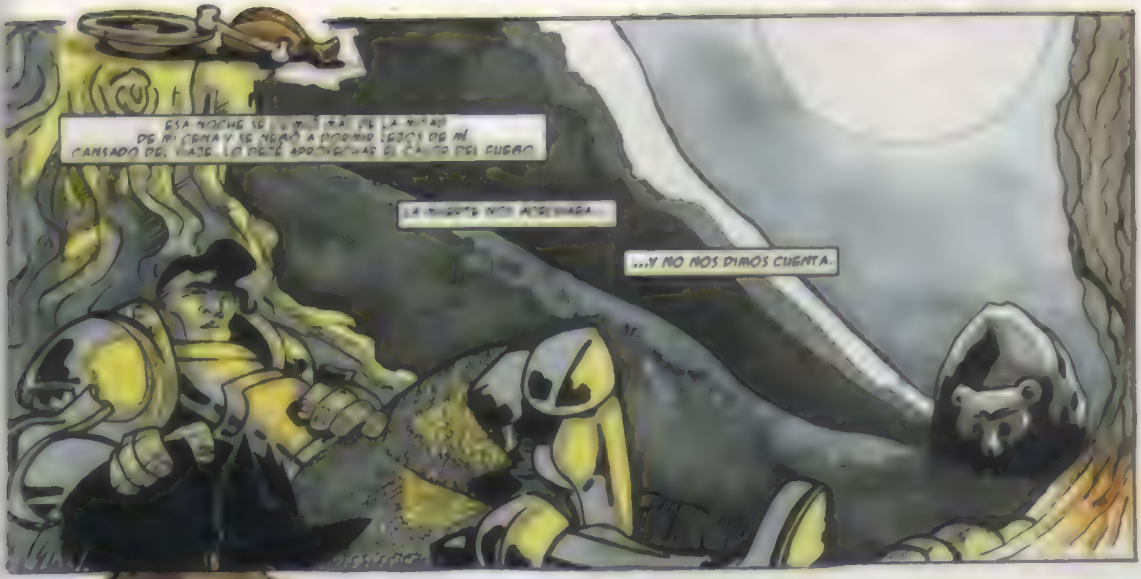
En sus ratos libres, Colan dio clases en la School of Visual Arts de Manhattan y en el Fashion Institute of Technology. A partir de 2008, su salud se deterioró mucho: había perdido la vista de uno de sus ojos y le aparecieron dos tumores en el hígado. En 2010 falleció su esposa Adrienne (madre de dos de sus cuatro hijos) y en 2011 sufrió un accidente y se rompió la cadera. Fue hospitalizado y falleció el 23 de Junio, a los 84 años, en su Bronx natal. Triste final para un genio de la historieta, admirado por sus colegas y venerado por los fans, con los que siempre tuvo la mejor onda. Por supuesto, no lo olvidaremos jamás.

COMIX TRIP

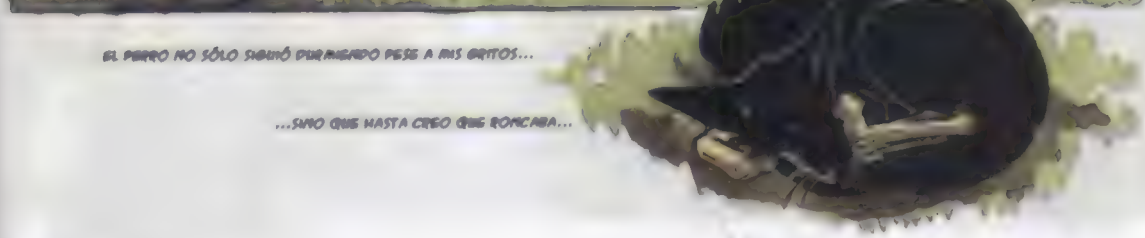
El Perro

UNA AVENTURA ESCRITA
Y DIBUJADA POR
EL CAPITÁN MANU

UNA DURANTE UNO DE MIS VIAJES POR LA BRETAÑA FRANCESA QUE LO ENCONTRÉ.
HABÍA VISTO YA ANIMALES FANTÁSTICOS DE TODO TIPO PERO AQUEL ERA FASCINANTE.
NO PARÓ DE LADRAR HASTA QUE TUVO TODA MI ATENCIÓN, Y ENTONCES SÓLO SE LIMITÓ A MIRARME FIJAMENTE. MOVÍA SU COLA Y NADA MÁS.
ERA PEQUEÑO, TENÍA PATAS ATLÉTICAS Y SU TOSCO CUERPO DELATABA UNA VIDA SALVAJE Y DESCUIDADA.
ERA VIEJO, DEMASIADO COMO PARA PODER SEGUIR EL PASO DE MI CABALLO
ERA GORDO, TANTO ASÍ QUE SUS PATAS TRASERAS SE ABRÍAN TORPEMENTE AL SENTARSE, DANDO PASO A SU ABULTADO ESTÓMAGO.
Y, POR ENCIMA DE TODO, CARECÍA TOTALMENTE DE ESA BRUTAL BELLEZA Y DESAFIANTE, PROPIA DE AQUELLOS ANIMALES QUE ACOMPAÑAN A UN CABALLERO EN SUS ANDANZAS
PERO ALGO ME OBLIGABA A RETENERLO
PUEDES VENIR SI QUIERES ACOMPAÑARME


ESA NOCHE SE [illegible] DE LA MUERTE DE MI COMPAÑERO Y SE NEGÓ A DORMIR LEJOS DE MÍ. CANSADO DEL VIAJE, LO DEJÉ APROVECHAR EL CALOR DEL FUEGO.
LA MUERTE NOS ACECHABA...
...Y NO NOS DIMOS CUENTA.

LOS ROCES, LOS GOLPES Y PELAJOS DE LA BESTIA ME DESPERTARON, [illegible] SE DISPONÍA A ABALANZARSE SOBRE MÍ.
PUDE ARROJARME A LAS ARMAS AL INSTANTE Y PRESENTAR BATALLA AL MONSTRUO.


EL PERRO NO SÓLO SIGUIÓ DURMIENDO PESE A MIS GRITOS...
...SINO QUE HASTA CREO QUE RONCABA...

COMBATIMOS HASTA EL AMANECER Y TUVE QUE HACER USO DE TODAS MIS ARMAS PARA DERRIBARLO.
HERIDO Y FURIOSO POR SU DESIDIA, SU FALTA DE TODA PREOCUPACIÓN POR MI INTEGRIDAD Y LA SUYA, ME DIRIGÍ AL PERRO CON MIS ARMAS EN MANO. NADA PODÍA IMPEDIR EL CASTIGO POR SU DESINTERÉS.
PERO CUANDO LLEGUÉ HASTA EL ANIMAL...
...CUANDO LLEGUÉ HASTA ÉL VI ALGO COMO NUNCA HABÍA VISTO EN MI VIDA.
NO SABÍA QUE UN PERRO PODÍA TENER SEMEJANTE HABILIDAD. DECIDÍ CONSERVARLO Y PERDONARLE LA OFENSA.
LO LLEVÉ A MI DESTINO.
EL CASTILLO BLOC.
ALLÍ SUS HABILIDADES ME DARÍAN A CONOCER.

UNA VEZ ALLÍ, CERCA DE MIS ANTEPASADOS, LAS HIJAS DE SIR BOORES
¿Y QUÉ ES LO QUE ESTE PERRO SIN RAZA APARENTE PUEDE HACER PARA SER COMPAÑERO DE UN CABALLERO DE LA TABLA REDONDA COMO USTED, SIR ALGER?
NUESTROS PERROS SABEN RASTREAR Y CAZAR ZORROS Y PRESAS MEDIANAS, SALTAN MÁS ALTO QUE OTROS MASTINES Y CORREN MUCHO MÁS RÁPIDO DESCIENDEN DE ANIMALES LEGENDARIOS Y NO HAY NADA MÁS QUE PUREZA EN SU SANGRE.
¿CUÁL ES LA HABILIDAD QUE HACE TAN IMPORTANTE A SU ANIMAL?
SIN PERROS UH ...MI PERRO... ...BUENO...
¡MI PERRO SABE SONREÍR!
fin

POR ARIEL LOPEZ V.
YA ERA HORA DRACULÍN!
¿QUÉ DIJISTE PUTA?
PAF
DALE CORNUDO, QUE LLEGAMOS TARDE A LA FIESTA!
¿TA ME PLANCHASTE LA PILCHA?
SI, TENÉS TU TRAJE LISTO, EN LA ALCOBA
PERO OIME! SOS BOLUDA?
TE LO DIJE MIL VECES!! MI TRAJE ES EL DE VAMPIRO! NO EL DEL MURCIÉLAGO!!
Te EXTRAÑO BRUCE..
DESFILE
ARIEL LOPEZ V
MIRÁ RODO, MIRÁ EL PEINADO DEL VIEJO ESE!
JAJAJA
JAJAJA... MIRÁ LOS BIGOTES DE ESA GORDITA!
UY! MIRÁ AL PETISO ESE EL GATO QUE TIENE EN LA CABEZA
NO SE ME NOTA..

15
¡POR DIOS, QUÉ COMPLICACIÓN!

NO SÉ CON CUÁL QUEDARME.

TANTOS VESTIDOS... ¡QUÉ PROBLEMA!

AUNQUE PODRÍA SER...
¿ESTE?

¿QUÉ TE PARECE, RUDOLPH?

¿RUDOLPH?

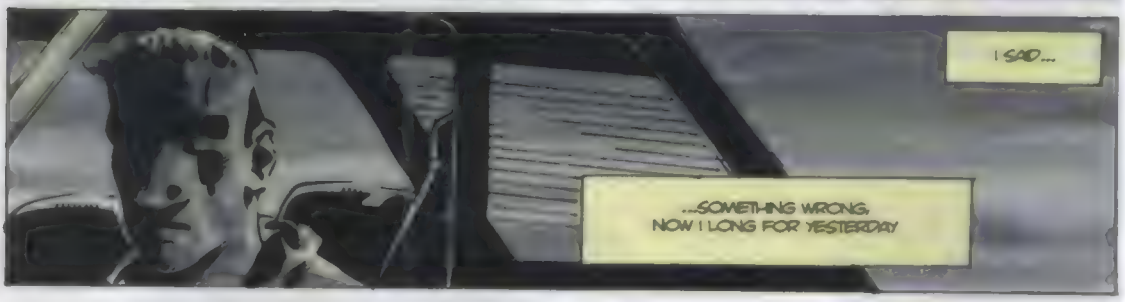
¡GUAU! ¡GUAU!
MMMM...
DEMASIADO GRANDE EL ESCOTE, ¿NO?
¡AY, DIOS! ¡NO HAY NADA MÁS DIFÍCIL QUE ELEGIR ENTRE TANTAS OPCIONES!
Y ENCIMA HAY QUE OCUPARSE DE LOS NIÑOS, Y EL TRABAJO...
...Y LAS ACCIONES Y LOS SUELDOS A LOS EMPLEADOS Y LOS VIAJES Y...
ESTA VIDA DE MILLONARIA EXCÉNTRICA ES UN MARTIRIO.
¡TANTAS COMPLICACIONES!
¿NO, QUERIDO?
¡GUAU! ¡GUAU!

¿HABLE?
¡AY, ADELA QUERIDA! ¿CÓMO LE VA? TENGO QUE DARLE UNA MALA NOTICIA: ESTAMOS ADELANTANDO NUESTRO REGRESO
EL PEQUEÑO ROCCO, POBRECITO, HA SUFRIDO OTRA DE SUS MOLESTIAS. TOMAREMOS EL PRÓXIMO VUELO Y LLEGAREMOS MAÑANA POR LA TARDE.
BIEN, SEÑORA.
POR FAVOR, PREPARE LA HABITACIÓN DE ROCCO TAL COMO A ÉL LE GUSTA. ¿GINO HA TRAÍDO LOS VESTIDOS QUE LE ENCARGUÉ?
SÍ, SEÑORA.
AH, MARAVILLOSO, QUERIDA.
¡OH! Y POR FAVOR, CUIDE DE RUDOLPH Y POR NADA DEL MUNDO DEJE QUE ENTRE A LA HABITACIÓN, ¿SÍ?
SÍ, SEÑORA.
VOLVERÉ A TELEFONEAR EN CUANTO ESTEMOS POR ABORDAR. CARIÑOS, QUERIDA. CIAO.

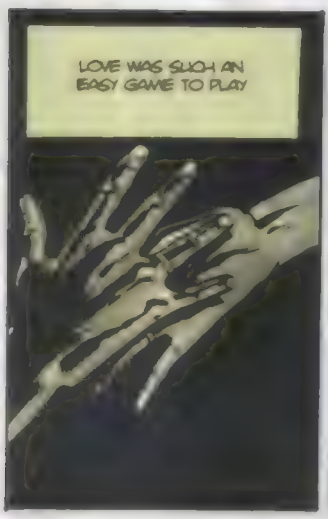
CLUNK
LUIS
TANTAS COMPLICACIONES...
¿PARA QUÉ, NO?

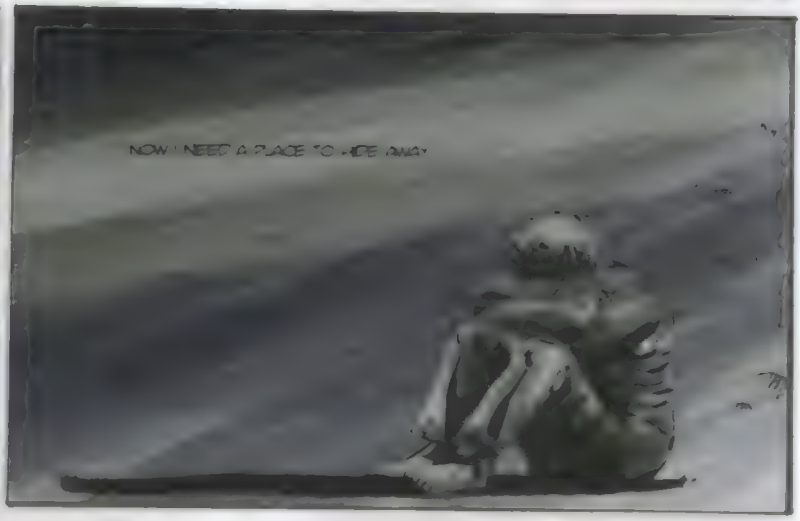
ALL MY TROUBLES SEEMED SO FAR AWAY
NOW IT LOOKS AS THOUGH THEYRE HERE TO STAY
OH, I BELIEVE IN YESTERDAY...
I'M NOT HALF THE MAN I USED TO BE
SUDDENLY
THERE'S A SHADOW HANGING OVER ME
OH, YESTERDAY...
...CAME SUDDENLY

WHY SHE...
...HAD TO GO I DON'T KNOW,
SHE WOULDN'T SAY


I SAID...
...SOMETHING WRONG,
NOW I LONG FOR YESTERDAY

YESTERDAY


LOVE WAS SUCH AN
EASY GAME TO PLAY


NOW I NEED A PLACE TO HIDE AWAY

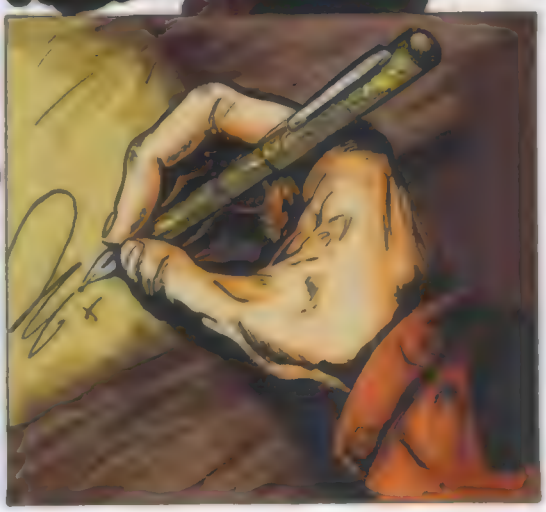
OH, I BELIEVE IN YESTERDAY...

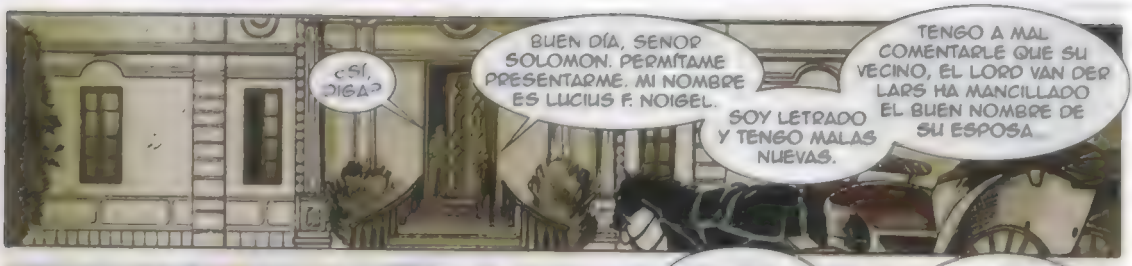
EL DUELO

LÁPICES: RODRIGO CARDAMA

GUIÓN: R. CARDAMA / ALE PUGLIESE

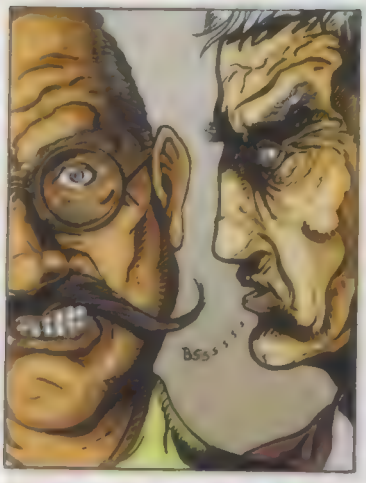
SÍ, ESOS IMBÉCILES DE SOLOMON Y VAN DER LARS NO SON FÁCILES DE CONVENCER.
CONOZCO SU INTERÉS POR EL FERROCARRIL
COMO TAMBIÉN SE QUE LAS VÍAS DEBEN PASAR POR LUGARES ACTUALMENTE HABITADOS.




¿SÍ, DIGA?
BUEN DÍA, SEÑOR SOLOMON. PERMÍTAME PRESENTARME. MI NOMBRE ES LUCIUS F. NOIGEL.
SOY LETRADO Y TENGO MALAS NUEVAS.
TENGO A MAL COMENTARLE QUE SU VECINO, EL LORD VAN DER LARS HA MANCILLADO EL BUEN NOMBRE DE SU ESPOSA.

ACUSANDO QUE HA MANTENIDO RELACIONES PROMISCUAS CON ELLA EN SECRETO.

¿POR QUÉ ME DICE ESTO?
¿QUÉ PRUEBAS TIENE DEL HECHO?
VERÁ, HAY CONVERSACIONES QUE UN HOMBRE DE MORAL NO PUEDE SOPORTAR
ES MÁS, LE DIRÉ UN SECRETO


Bsss!!!

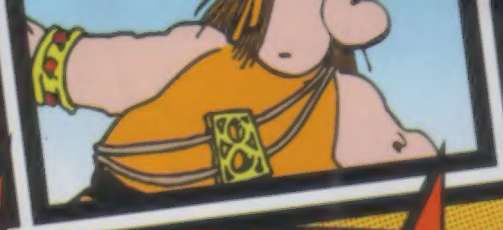
EN LA MANSIÓN VAN DER LARS
¡HOLANDÉS MAL NACIDO, TE ACOSTASTE CON MI MUJER!

¡SÍ, ES CIERTO! LE HICE COSAS EN LA CAMA QUE TÚ JAMÁS PODRÁS IMAGINAR.
¿Y SABÉS QUÉ? LA ZORRA LO DISFRUTÓ

CALMA SEÑORES, SOLO CONOZCO UNA FORMA HONORABLE DE RESOLVER ESTE CONFLICTO
UN DUELO.

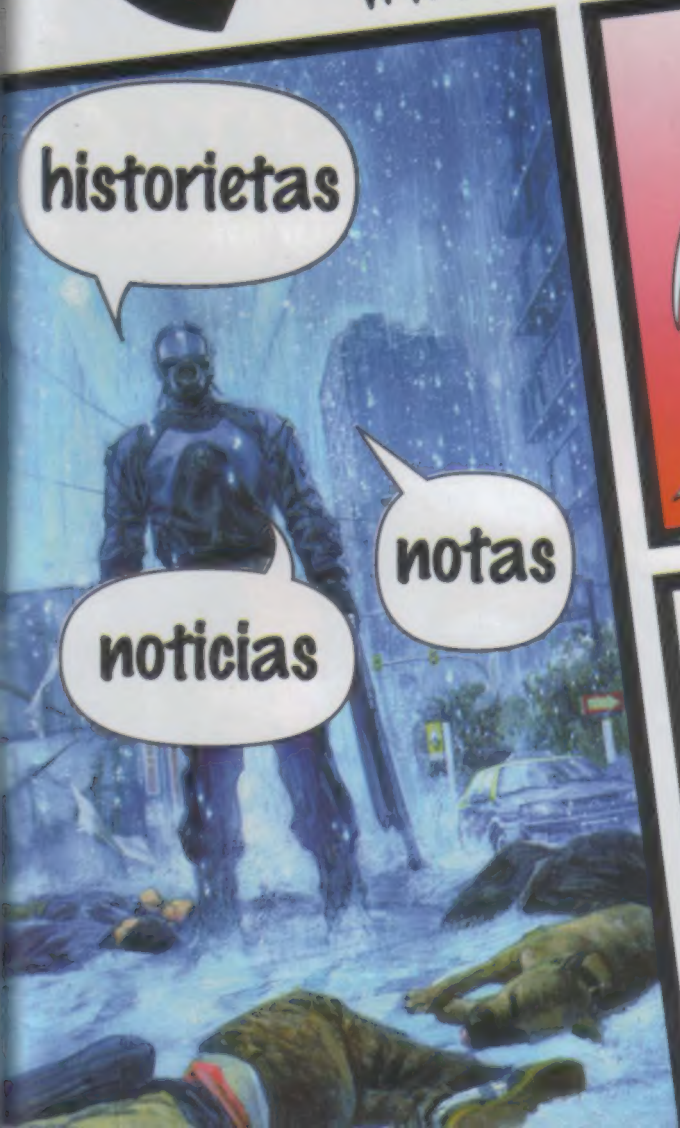
BANG
BANG
QUE CONSTE EN ACTA. AMBOS MURIERON EL DÍA 6 DE JUNIO A LAS 6 DEFENDIENDO SU HONOR.

¡VIEJO ZORRO! ¡LOGRÓ ARREBATARLES ESAS TIERRAS A ESAS FAMILIAS! ¡JAJAJAJA!
DIJE QUE PODÍA HACERLO. NO LE MENTÍ.
DISCULPE, HE QUERIDO PREGUNTARLE. ¿USTED TRABAJA EN UNA MINA?
ES QUE TIENE UN OLOR A AZUFRE INSOPORTABLE, MI AMIGO.
COF COF ... UUG...
NO... EN LAS MINAS NO.
UARGH ...
¡SE ATRAGANTA!
¡SE ATRAGANTA!
¡HAGAN ALGO!
¡UN MÉDICO!
UUG
TUMP
TRABAJO EN UN LUGAR MAS PROFUNDO...
¡Y MÁS CALIENTE!
CAROVILLO



COMIQUEANDO ONLINE

WWW.COMIQUEANDO.COM.AR



EDUARDO RISSO

STAN SAKAI

ARIEL OLIVETTI

ANDRES ACCORSI

ANGELICA GORODISCHER

CHANTI

MATIAS BERGARA

RODOLFO SANTULLO

UNICOMIX

COSPLAY CUP

Show Otaku: FINAL DEL CIRCUITO
HITOMI, CLOVER, NERY,
OTO FIRE , TSUNAMI y más !

FERIA DEL COMIC MENDOZA

AUTORES INDEPENDIENTES
CONVENCIONES AMIGAS,
COMIQUERIAS y más !

FANTASY SERVICE

SALAS TEMATICAS 2.0

UNICOMIX

CONVENCIÓN DE CÓMICS

2, 3 y 4 de Septiembre / Mendoza / Argentina
Facultad de Filosofía y Letras y Cine Teatro Universidad / UNCuyo